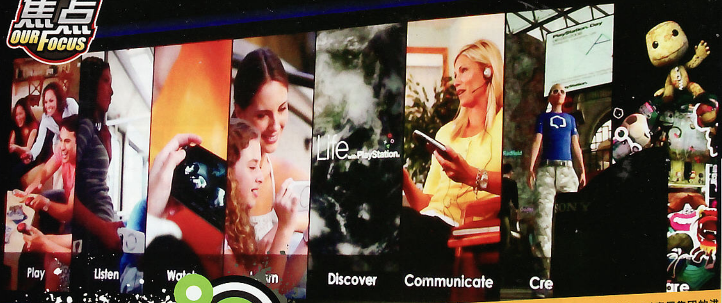


Tot.222
特别企划：十宗罪——戏说BioHazard系列
游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
新栏目·新看点
游玩 创造 分享
游戏3.0
网络时代的纸上交流平台
多边小百科
游戏知识文化的百科全书
本期赠品
150分钟DVD
前线狙击
失落的星球2
绝体绝命都市3
破坏的城市与她的歌
圣诞之吻
王国之心 358/2天
异端世界
BioHazard 5
>>> 最速流程+系统详解
隐藏要素火速公开&实用秘技倾情奉献
佣兵模式全角色分析
攻略透解
真·三国无双
联合突袭
星之海洋4
最后的希望
光明力量 羽翼
苏醒神光
Gamehall
如龙3 影像演示
热血最强 BioHazard3
佣兵模式世界第一
超级机器人大战K
失落的星球2
街头霸王IV 动画版
横行霸道IV 失落与诅咒 全剧情影像(上)
焦点
再造索尼
2009.3B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
06>
9 771008 060006
特快专递 花/如龙3
真·风神制作


北通
BETOP
1分钟
8008108315 010-64219000 www.c315.cn
北通 BETOP
中国质量检验协会
质量信誉保障产品
刮开/电话查真伪
防伪服务
北通3.15轻松维权
无忧消费，轻松维权。北通秉承轻松无忧消费理念，为消费者提供三种维权方式：（1分钟电话防伪专线查询，1分钟网络防伪查询，1分钟快速接听服务热线）让伪品无处藏身，消费无后顾之忧。
「1分钟电话防伪查询」- 刮开产品防伪标签，获得一个20位的识别码—>拨打8008108315免费电话—>根据语音提示，从上到下、从左到右输入识别码—>获得真伪结果。
「1分钟网络防伪查询」- 刮开产品防伪标签，获得一个20位的识别码—>登陆中国质量协会数码防伪中心www.c315.cn—>点击"数码查询"，输入识别码—>获得真伪结果。
「1分钟快速服务热线」- 拨打电话400-6754-300（直接拨打，无须区号）—>北通客服中心人员接听—>消费者咨询服务问题。
•内置麦克风
可外接其他
3.5MM的耳塞/耳机
•耳机参数：
频率响应范围:20-20KHz
灵敏度:105dB
阻抗:32Ω
•魔方流线型、听说一体化
北通魔方炫音（线控耳麦）
BTP-6366
适用主机：PSP3000/PSP2000
北通动力堡垒（通用外挂电池）
BTP-6389
适用主机：PSP全系列/NDS全系列
北通灌电金刚（通用直插电源）
BTP-6367
适用主机：PSP全系列/NDS全系列
北通二代直插座充369
BTP-6369
适用主机：PSP全系列
北通推荐 北京金龙电玩 | 上海电玩巴士 | 广州电玩巴士 | 广州E-TOME | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 重庆G-BOX电玩 | 成都游戏东东电玩 | 武汉海达电玩 | 郑州电玩天地 | 长沙友联电玩连锁 | 贵阳巍巍电玩
经销网点 石家庄金龙游戏 | 沈阳上美电器 | 哈尔滨天乐游戏商行 | 杭州远景电子商行 | 南京新世界电玩 | 无锡昌锡电玩 | 合肥四海精品电玩 | 兰州格林电玩 | 呼和浩特洋峰游戏 | 东莞永恒号 | 东莞超时代
北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com 客服热线：400 6754 300
拥 / 有 / 北 / 通 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松
广州市品众电子科技有限公司



再造索尼

不久前，索尼集团宣布本财年将出现其14年来的首次亏损，对索尼集团的进一步机构改组已经是迫在眉睫。日本方面不断有传闻称索尼CEO霍华德·斯金格可能会引咎辞职，甚至有传言说久多良木健将重出江湖。然而在2月27日，索尼宣布的机构改组决定却与传闻恰恰相反，下台的是索尼社长中钵良治而不是斯金格，SCE社长平井一夫虽政绩不佳，却因为深受斯金格的赏识而被指派到一个更为重要的职务。斯金格已经强调了4年的团结与整合仍是这次索尼改组的主旋律。

改革方向：强化跨部门协作

索尼集团的这次改组将以提高旗下各部门合作以及强化网络战略为目标，霍华德·斯金格在担任CEO的同时，将会兼任社长职务，而原社长中钵良治的新职务是副会长，其职责是辅佐CEO，以及负责产品的安全和质量，以及索尼的环保政策，实际上是一个并无实权的象征性职位。这次的改组计划将从4月1日起正式实施。

索尼改组的重中之重是设立两个新业务集团。首先是统括SCE、个人电脑（VAIO）、移动产品、媒体软件与服务部门的“网络化产品与服务集团”，该集团的成立目的是对各部门的运作进行协调，开发出整合各种产品的共通服务平台，同时强化网络发展的力度。目前SCE全力打造的PlayStation Network将会成为索尼集团网络战略的核心，今后将会深入应用到索尼集团的其他产品。

另外一个业务集团是“消费产品集团”，涵盖电视、数码相机、家庭影音产品等，其目标是确保索尼各产品线的协调与整合，提高产品创新度与竞争力，提高运作效率，确保盈利性，同时集中资源开拓新兴市场。

除以上两个囊括索尼各主要产品的集团外，索尼还将设立两个跨公司的部门，“共通软件与技术平台”负责开发索尼各种产品能够通用的技术与软件，改变各部门产品各自为政的情况，确保效率的最大化。另外一个“生产／物流／采购平台”将确保索尼各部门供应链的效率最大化，发挥采购的规模效应，减少重叠与多余部门。



▲今后VAIO也将成为SCE的姊妹部门。

平井一夫坐上索尼第二把交椅

在索尼改组后，索尼集团的权力金字塔中，斯金格位于顶层，位居第二层的就是两个新集团的掌管者——现任SCE社长平井一夫与现任现任索尼电视部门社长吉冈浩。掌管网络化产品与服务集团的平井一夫将同时担任索尼集团副社长，相当于久多良木健在2005年被降职之前的职位。担任斯金格左右手的平井一夫今后将具有凌驾于各部门之上的权力，可以调度各部门的力量发展网络事业，目前已经有2000万用户基础的PSN将成为索尼集团网络战略的跳板，这也表明SCE在索尼的全局战略中有至关重要的地位。



平井一夫不仅将担负各部门间的协调工作，还将深入到新产品的研发，目前索尼正在设立一个新实验室研发无线移动产品，由平井一夫率领。分析家认为，平井一夫将会把PSN拓展到其他产品与服务，通过网络为索尼的其他产品提供增值服务，提高产品魅力。索尼计划到2010年4月之后，旗下90%的电子产品将具有网络和无线功能。

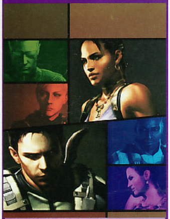
业界反响

索尼的改革计划公布当天，索尼在纽约证券交易所股价提高了3.2%，可见投资者对其持肯定态度。Macquarie证券分析家David Gibson说：“这是重要的第一步，我们可能要对索尼的管理重新评估。大家都喜欢斯金格的改革，但也知道他所驾驭的是一艘超笨重的油轮。”

在索尼召开的新闻发布会中，斯金格说：“这是一个非常艰难的时期，但在艰难时期里总是存在机遇。今天就是我所期待的机遇，新的管理团队将为我们的公司带来新动力。”分析家认为，索尼这次改革的目的其实是在加强各部门间合作的同时，削弱各部门高级管理者们各自为政的权力，减少其推行改革计划的阻力。之前斯金格公布的1.6万人裁员计划虽然获得投资者的青睐，但是却因为索尼内部各高层的反对而难以推行。在这次改革后，斯金格将会加大裁员增效的力度，索尼数码相机部门已经确定下一财年的成本削减幅度从25亿美元提高到30亿美元。

CONTENTS

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊



总第222期
3B

COVER STAFF
封面用图：《生化危机5》
封面设计：一刀

©CAPCOM CO., LTD All Rights Reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



读编往来 102
问题小卖部 107
小编寄语 108
发售表 110
天下聚会 112

收藏者：

收藏日期：

新闻资讯 NEWS & PREVIEW



焦点 1
游戏情报站 4
新作短波 20
排行榜 22
黄金眼 24

游戏情报站要闻

PSP 4款重量级大作公布！ 4
展现活力！TGS2009详情公开 5
PSP-4000取消UMD，体积大幅缩小？ 6
《质量效应2》公开，明年初发售 6

前线狙击

王国之心 358/2天 11
失落的星球2 12
绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌 16
异端世界 14
圣诞之吻 18





实用技术 GUIDE & REVIEW



游戏3.0 34
游戏进行时 36
软硬兼施 38
PS2殿堂 40

攻略透解

生化危机5 42
光明力量 羽翼 51
真・三国无双 联合突袭 56
星之海洋4 最后的希望 62
苏醒神光 76

特快专递

如龙3 28
花 32









游戏文化 GAME & CULTURE



特别企划 86
邪魔院 92
多边共享区 93
多边小百科 96
自由谈 98
剧情派 101



本期DVD光盘精彩内容

特别收录
《街头霸王IV》动画版
《如龙3》影像演示

新作影像
《失落的星球2》
《超级机器人大战K》

一球成名 Vol.9

游戏剧情影像馆
《横行霸道IV 失落与诅咒》
全剧情影像（上）

热血最强
《生化危机3》
佣兵模式世界第一

动画情报站

Ending Song
《如龙3》片头动画













一球成名 Vol.9

三大旷世神波+最佳进球TOP5
+本期两大最暴力入球



入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC），游戏版本（PES2009/WE2009）并将存档打包发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

超级机器人大战K	光盘
光明力量 羽翼	51
逆转检察官	20
七龙战记	26
王国之心 358/2天	11
益智之谜 银河矩阵	27

PS

生化危机3	光盘

PS2

格斗之王2002 无限之战	27 36
圣诞之吻	18
苏醒神光	25 76

PS3

50美分 血战沙场	27
刺客联盟 命运武器	21
弹痕症2 血痕	27
花	27 32
如龙3	25 28 光盘
杀戮地带2	24 26
伸缩小子	27
神曲 地狱篇	21
生化危机5	24 42
世界足球 胜利十一人2009	光盘
异端世界	14

PSP

绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌	16
魔界战记2 携带版	20
舞龙	27
伊加传说 水之魔石	37
真・三国无双 联合突袭	26 56

Wii

丧尸围城 丧尸的祭品	27 37
索尼克与黑暗骑士	26

X360

50美分 血战沙场	27
刺客联盟 命运武器	21
弹痕症2 血痕	27
光环战争	26
横行霸道IV 失落与诅咒	27 光盘
神曲 地狱篇	21
生化危机5	24 42
失落的星球2	12 光盘
世界足球 胜利十一人2009	光盘
星之海洋4 最后的希望	25 62
异端世界	14

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总　顾　问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶
王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　许浩斌
王锐愚　王宇飞
王　川　颜　君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年3月16日
定　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

02.23 Capcom宣布《街头霸王IV》全球出货量突破200万套。

02.23 Capcom通过Xbox LIVE正式放出《失落的星球2》首段预告片，至于该作是否有PS3版目前并未有确定的说法。

02.24 索尼一口气公布了《机车风暴 极地先锋》、《刺客信条》、《摇滚乐队》和《小小大星球》这4款PSP大作，准备实现PSP在欧美的全面复兴。

02.24 BioWare公开《质量效应2》，并表示其正在蒙特利尔设立一个专门团队辅助开发本作。

02.25 索尼宣布PSN全球用户数量突破2000万，Home用户突破400万。

02.26 EA公布了首批对应Wii MotionPlus的游戏，暗示着任天堂的这款体感精度增强装置将于6月16日之前发售。

02.27 CESA公布了2009东京游戏展的详情，本届展会主题为“游戏是活力”，举办时间为9月24～27日。

02.27 索尼公布了机构重组的详情，社长中钵良治被剥夺权力，由CEO霍华德・斯金格兼任社长职务。索尼将会设立两个囊括旗下各事业领域的部门，其中网络产品与服务部门将由SCE社长平井一夫掌管。

03.02 微软宣布Xbox正式退出历史舞台，停止其相关的售后服务。

03.05 《生化危机5》于日本发售，各地出现排队长龙。

NOTEPAD

软件 SOFTWARE PSP打响欧美反击战，4款重量级大作公布！

SOFTWARE



从2007年开始，PSP在日本借助《怪物猎人携带版2nd》而顺利复苏，然而在欧美，PSP的处境却每况愈下，软硬件销量长期垫底，第三方纷纷抱怨索尼对PSP的推广“不够尽力”，多家第三方纷纷放弃PSP。但这种局面将从今年开始得到改善，SCE硬件营销部主管John Koller表示，2009年将会是PSP年。2009年2月24日，PSP迈出了在欧美翻身的第一步。

2月24日，索尼召开了面向零售商的“Destination Playstation”会议，在会中一口气公布了4款影响力非凡的PSP大作，分别是：《机车风暴 极地先锋》、《刺客信条》、《摇滚乐队》和之前已经确认的《小小大星球》，另外还有一些意在开拓休闲玩家和女性市场的游戏，例如趣味测验游戏《Buzz！Brain》，以及迪士尼的音乐旋律游戏《汉娜・蒙塔娜》和育碧的宠物育成游戏《Petz》。此外，Koller还透露他们目前正在与Rockstar商谈推出《横行霸道》的PSP版新作，在今年E3展中，索尼将会为PSP准备大量惊喜之作。

■机车风暴 极地先锋

MotorStorm: Arctic Edge

本作将于今年秋季在PS2和PSP上推出，负责开发的是PSP游戏《强力追击》（Pursuit Force）的BigBig工作室。这次的越野赛车舞台是阿拉斯加寒冷的冰原，危险程度更甚于峡谷和丛林，温度的骤降、雪崩和冰桥断裂等突发情况将会让比赛过程中充满紧张刺激感。游戏收录了6种级别的机车，增加了雪地履带车和雪地车。玩家也可以对自己的汽车进行改装，例如贴上个性贴纸。本作还对应8人联机比赛。

■刺客信条

Assassin's Creed

全球销量超过600万套的《刺客信条》终于将登陆PSP，育碧并未公布本作详情，但确认其将于2009年内发售。SCE方面表示届时将会搭配本作推出一款与主机同捆的“娱乐套装”，采用钢琴黑版本的PSP，其他赠送内容未定。

■摇滚乐队 无线狂热

Rock Band Unplugged

由MTV Games发行、Harmonix开发的“《摇滚乐队》系列”累计销售额超过10亿美元，拥有数百万狂热支持者。这次推出的PSP版是其首款掌机版本，目前详情未明。索尼表示本作会内置网络商店，玩家通过Wi-Fi功能无线接入网络后，就可以通过内置的网络商店下载新曲目。

■小小大星球

LittleBigPlanet

去年就已经确认正在开发中的游戏，目前仍未公布详情，可以确定的是本作仍然以“游玩、创造、分享”三元素为核心，将会与PS3版存在独特的互动方式。

软件 SOFTWARE 《战神》PSP新作开发中，6月公开？

SOFTWARE

▼《战神 奥林匹斯之链》开发团队。



Ready at Dawn可能是对PSP机能掌握最透彻的游戏开发商，他们制作的《达斯特》与《战神 奥林匹斯之链》真正做到了PS2级别的游戏画面。然而去年Ready at Dawn却宣布今后将不再为PSP制作游戏，为表决心，他们甚至将所有PSP开发机送返索尼。不过近日事态又有了转机，美国Joystiq网站称他们的“可靠信息来源”透露，索尼正在开发《战神》PSP新作，而开发商正是Ready at Dawn。据称本作很可能会在今年的E3展中公布。

其实不久前就有迹象表明，Ready at Dawn已经对PSP回心转意。去年12月，在该公司的官方网站上，有员工在博客中对假期期间《奥林匹斯之链》和《达斯特》的畅销发表了评价：“也许我们应该对‘不再开发PSP游戏’一事重新考虑，因为我们确实还是比较擅长这个（指开发PSP游戏）。”

Ready at Dawn还表示他们正在开发两款新作，其中一款游戏为对应PS3和X360的原创游戏，另外一款应该也是家用机游戏，目前Ready at Dawn正在为该作招聘开发人员。

硬件 HARDWARE Wii MotionPlus 将于 6 月发售?

去年 E3 展期间，任天堂公布的新产品中，以能增强 Wii 手柄动作感应精度的 MotionPlus 装置最值得关注，任天堂表示这款将与《Wii Sports 运动胜地》捆绑销售的装置将于 2009 年春季发售，但一直没有公布确切时间。不过最近 EA 给了大家一个参考时间——6 月 16 日!

EA 于 2 月 26 日宣布，他们的 Wii MotionPlus 首批两款对应游戏将于 6 月 16 日发售，这两款游戏分别是《泰格 · 伍兹的 PGA 巡回赛 10》和《EA Sports 大满贯网球》，这两款游戏都将附带 MotionPlus。

《EA Sports 大满贯网球》是去年 8 月首次公开的一款网球游戏，由 EA Canada 开发。该作获得了温布尔顿网球公开赛的独家授权，玩家可以创建自己的球员，挑战网坛历史上的传奇名将。至于《泰格 · 伍兹的 PGA 巡回赛 10》，EA 宣称本作将会实现“挥杆动作 1:1 的拟真度”。



业界声音

真正威胁开发商的不是盗版而是二手游戏交易。



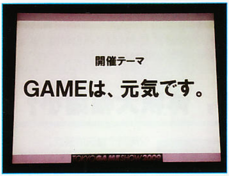
对于 PSP-4000 将取消 UMD 光驱的传闻，《战神 奥林匹斯之链》开发商 Ready at Dawn 首席执行官 Didier Malenfant 日前表示，他支持 PSP 放弃 UMD 转向网络发行，这虽然有可能加剧盗版问题，但是却可以防止二手游戏交易，游戏开发商更希望看到游戏零售业向网络发行的方向全面转型。

它的很多地方都让人皱眉，关注它的销量将会是一件很有趣的事。



SCEA 硬件营销部主管 John Koller 日前在 MTV 的采访中表示，NDS 的《横行霸道 唐人街战争》质量堪忧，他很想知道该作能卖多少套。

特报 SPECIAL 展现活力! TGS2009 详情公开



日本电脑娱乐供应商协会（CESA）于 2 月 27 日公布了“2009 东京游戏展（TGS2009）”的详情。本届 TGS 已经确定仍然跨时四天，将于 9 月 24 ～ 27 日在千叶幕张会展中心举办，前 2 天为业内开放日，后 2 天为公共开放日。

TGS2009 的主题是“游戏是活力”。CESA 会长和田洋一表示，由于全球性经济危机的影响，游戏产业也在渐渐失去活力，日本游戏业界将会做足准备，抓住机会，在 TGS2009 召开时向全世界展现日本游戏产业的力量，用充满创意以及具有崭新表现力的游戏为业界带来活力。本届 TGS 的目标是参展商数量最少 170 家，展位至少 1550 个，观众数量至少 18 万人。在展位布置上，今年将会增加“高级手机与 PC 区”，扩大 iPhone 等高性能手机游戏的展出力度。

由于历年来排队现象都是最让观众们头疼的问题，去年《怪物猎人 3 tri》更是出现了长达 4 小时的排队时间，对观众的体力是很大的考验。今年整治排队现象将会是重点改革目标之一，CESA 官方将会推出号码牌发放服务，对于一些热门大作，观众只要提前领取号码牌后，就可以先到其他展台参观，到号码牌规定时间再返回相应展台试玩。

INFO 新闻短波

《王国之心 358/2 天》发售日

Square Enix 宣布 NDS 版《王国之心 358/2 天》将于 5 月 30 日发售，同时将会推出一款同捆版 NDSi，定价为 24880 日元。



久多良木健当教授

日本立命馆大学日前宣布，将于今年 4 月起聘请 SCE 的名誉会长久多良木健为名誉教授。

《光环 3》线上游玩 10 亿次

Bungie 于 3 月 2 日宣布，全球数百万玩家总共已经在线上玩了 10 亿次《光环 3》，总游戏时间相当于 6.4 万年，之前的《光环 2》为 7.98 亿次。

《FFXIII》发售计划不变

近日《最终幻想 XIII》导演鸟山求就“《勇者斗恶龙 IX》的延期是否会影响《最终幻想 XIII》”一事回答了日刊的提问，他表示《最终幻想 XIII》于 2009 年内发售的计划不变，目前开发工作非常顺利，试玩版已经在去年 12 月进入最后阶段。他还表示，“试玩版足够大家玩上好几遍！”

NDSi 的真意

随着美版 NDSi 发售日的公布，任天堂向欧美媒体介绍了 NDSi 名称的由来。其中的“i”并非抄袭 iPod，与 Wii 也没有关系，“i”的读音与“Eye”（眼睛）相同，代表了主机配备的两个摄像头。此外，“i”的愿意是“我”，也代表了 NDSi 的个性化特点。

索尼网络娱乐日

美国圣地亚哥市议会日前宣布，每年的 3 月 16 日将会是“索尼网络娱乐日”，以纪念索尼网络娱乐（SOE）对圣地亚哥市的经济发展所作出的贡献，同时庆祝其代表作《无尽的任务》发售十周年。

《街头霸王 IV》突破 200 万

Capcom 于 2 月 23 日宣布：《街头霸王 IV》在欧美发售一周后，双版本全球总出货量突破了 200 万套，已经打破了 Capcom 之前计划的 3 月 31 日之前销售 170 万套的目标。

《地下世界》出货 260 万

Eidos 宣布《古墓丽影 地下世界》目前出货量已经超过 260 万套，实际销量为 150 万套。Eidos 表示，这个数字已经超过之前两款《古墓丽影》，不过仍然低于预期。由于有《地下世界》支撑，Eidos 在 2008 后半年的销售额达到了 8030 万英镑，同比提高 26.7%，不过仍然有 100 万英镑的净亏损，2007 年同期为亏损 7510 万英镑。

Wii 传统手柄专业版



日本任天堂日前宣布将于今年夏季推出“Wii 传统手柄专业版”，售价未定。该手柄与普通 Wii 传统手柄相比的改良之处在于增加了两个把手，提升握持时的舒适感，连接线由下方移到了上方，ZL、ZR 键的大小与位置经过调整，类比摇杆的间距也有所扩大。

《MHP 3rd》开发中

Capcom 制作人稻船敬二日前在日刊的采访中确认，PSP 的《怪物猎人》新作目前正在开发中，至于何时公开，目前并未透露。

饭野贤治归来

SS 时代名作《D 之食卓》的制作人饭野贤治以其特立独行的作风给玩家留下深刻印象，如今在其隐退 9 年之后，饭野贤治在个人博客中宣布“归来”，并暗示将会在今年 3 月 25 日举办的游戏开发者大会中公布新作。

《寂静岭》重制版

近日有未经证实的消息称，《寂静岭 起源》开发商 Climax 目前正在开发“《寂静岭》系列”第一作的重制版，对应平台可能是 PSP 和 Wii。此外 Climax 还有另外一款 PS3/X360 的新作正在开发中。

《GTAIV》资料片创纪录

微软日前宣布，《横行霸道 IV 迷失与诅咒》创造了 Xbox LIVE 的首日下载收入新纪录，不过具体数字并未公布。

Xbox 寿终正寝

2006 年初，X360 发售后不久，微软就停止了 Xbox 的生产。2009 年 3 月 2 日，微软宣布停止 Xbox 的售后服务，这台发售至今已经八年半的主机正式退出了历史舞台。

R4 日本被禁

任天堂曾与 Square Enix 等 54 家公司联合状告在日本销售 R4 烧录卡的商家，目前东京地方法院已经对此案作出判决，任天堂为代表的控方胜诉，5 家被告公司今后不得再销售 R4 烧录卡及类似产品，并将全部库存销毁。



我认为借助 X360 是打入海外市场的惟一渠道。



Capcom 王牌制作人稻船敬二日前在其公司官网中表示，他一直认为支持 X360 才能在海外有所作为，如今的事实已经证明了他的推测。

我们要求您返还多余部分的遣散费……



最近被微软裁掉的员工收到了公关部发出的这么一封信，原因是微软一个"管理中的小疏忽"，导致遣散费发放超标，因此微软要求员工在卷铺盖走人的同时归还部分遣散费。

业界声音

软件 《质量效应 2》公开，明年初发售

BioWare 近日终于正式公布了《质量效应 2》的首个预告片，并公开了几张设定图。之前 EA 首席执行官 John Riccitiello 曾表示该作将会是跨平台游戏，不过并未透露细节。日前 BioWare 表示他们为了开发本作而在蒙特利尔专门成立了一个新团队。这个新团队位于 EA 蒙特利尔工作室内部。

BioWare 创始人 Ray Muzyka 表示，《质量效应 2》的开发主力仍然是位于埃德蒙顿的 BioWare 总部，蒙特利尔工作室将会提供辅助。



《质量效应 2》的初期团队共 30 人，目前正在招募新开发人员。《质量效应 2》预计将于 2010 年第一季度发售。

特报 瑞银出资 3 万亿日元收购 Capcom？

最近股票市场发生了一起闹剧：2 月 25 日，Capcom 突然发现金融巨头瑞银集团（UBS）出资 3 万亿日元购买其可转换债券！虽说 Capcom 这两年表现不错，但整个公司的市值也不过 1200 多亿日元，而 UBS 的这笔资金是东京证券交易所历史上最大笔的交易，已经足够买下一个索尼。

翌日，Capcom 在其官方博客中说："Capcom 高层听说金融业巨人 UBS 昨天向我们的股票出了 3 万亿日元，大家都高兴地跳了起来。很不幸的是，我们今天不得不在这里澄清一下，Capcom 没有价值 3 万亿日元的股票可卖，所以他们将投资额改成了区区的 3100 万日元。"

据路透社报道，这次 UBS "注资 3 万亿日元"事件其实是因为电脑系统错误，UBS 原本就是打算购买 3100 万日元的 Capcom 股票。由于错误很快就被纠正，因此没有对 Capcom 和 UBS 造成实质性影响。

特报 PSN 用户突破 2000 万

索尼于 2 月 25 日宣布，目前 PSN 全球用户已经达到 2000 万，超过了 Xbox LIVE。索尼表示，其中有 1500 万用户是在过去短短一年的时间内加入到 PSN 的世界。目前 PSN 已经有 14.5 万种内容可供下载，下载量超过 3.8 亿，累计销售金额为 1.8 亿美元。此外，索尼着重发展的 Home 虚拟世界服务在公测两个月后，目前用户已经突破 400 万。

特报 Capcom 电影的成与败

十几年前的一部《街头霸王》电影惨败，其拙劣的质量至今仍是玩家们的笑柄，而今年伴随着《街头霸王 IV》发售而上映的《街头霸王 春丽传奇》再次惨败，首周票房仅 470 万美元。不过 Capcom 在电影上的尝试并未完全失败，CG 电影《生化危机 恶化》虽然同样遭到恶评，但由于与游戏较为贴近，而且是更容易为玩家所接受的 CG 动画，因此目前其 DVD、蓝光和 UMD 版总出货量已经超过了 150 万套。看来 3DCG 配合 DVD 发行是游戏电影的一个不错的突破口。

软件 《最终幻想 IV》续作登陆 Wii



最近美国娱乐软件评级机构 ESRB 的网络数据库中出现了一款新作——《最终幻想 IV The After Year》，对应平台为 Wii。这显然是与 2008 年推出的手机游戏《最终幻想 IV The After 月之归还》有关，不过目前无法确定是 WiiWare 下载游戏还是正式的零售版游戏。根据 ESRB 的资料，本作将会是一款 2D RPG，因此也有可能只是一款复刻版游戏。

硬件 PSP-4000 取消 UMD，体积大幅缩小？

由于电池与 UMD 碟仓占用了太大的地方，导致 PSP 的体积很难再进一步压缩，设计改良的空间较小。而如果将 UMD 取消，显然可以对 PSP 的设计进行全面改进。但如果抛弃 UMD 格式，玩家们已购买的正版游戏就无法在新款 PSP 上运行，PSP 新作将通过何种方式发行，以及盗版问题都将让索尼难以应对。因此过去几年来关于"新款 PSP 将取消 UMD"的传闻屡次被证明只是部分人的美好愿望，但近日却有来自多个渠道的消息同时指出：PSP-4000 可能真的会取消 UMD！



■在网上流传已久的新版 PSP 假想图。

首先是曾爆出不少内部可靠消息的 VG247 网站宣称，根据他们可靠的线报，PSP-4000 将会在外形上彻底重新改造，采用滑盖式设计，与某张于网上流传甚广的假想图类似。该站称 PSP-4000 很可能会在今年 E3 展或者游戏开发者大会中公布。

欧洲权威游戏网站 Eurogamer 也于同一时期透露，根据他们从索尼内部得到的消息，网上传闻的所谓 PSP2 就是 PSP-4000，技术规格与 PSP 相同，但是会有一个根本性的变化，即取消 UMD 光驱，而屏幕将会改为滑盖式，其尺寸不变。这位内部人士的情报中还有一个令人完全无法相信的地方：新款 PSP 将仅使用 L 和 R 键进行游戏，而且索尼已经与开发商商讨如何开发仅用两个键玩的游戏。

显然，Eurogamer 这则报道的可信度极低，不过对于"滑盖式设计"和"取消 UMD 光驱"这两点，几乎所有相关传闻中都有提及。美国游戏发行商 Acclaim 公司创意指导 David Perry 在其个人网络空间中信誓旦旦地表示，他从索尼内部人士口中得知"PSP2"将会"取消愚蠢的 UMD 光驱"，预计将于今年秋季发售。Perry 表示，新款 PSP 取消 UMD 后，将会通过网络下载的方式发行游戏，这样可以省去生产、运输成本以及零售商这个最耗成本的中间环节，苹果 App Store 的成功已经证明了游戏下载的光明前景。关于新款 PSP 该如何兼容已发行游戏的问题，Perry 表示索尼早已想好对策，已发行的游戏也将会在 PSN 上提供下载，已购买 UMD 版的玩家也许可以通过相应的凭证免费下载。

随着大容量存储卡的成本不断降低，体积庞大的 UMD 光碟早已成为一种奄奄一息的格式，最终为历史所抛弃恐怕已成为必然。用网络下载取代 UMD 发行确实是 PSP 的一条最佳出路，索尼去年就已经宣布今后凡索尼第一方发行的 PSP 游戏，都将同时以 UMD 发行和 PSN 下载的方式推出，也许这正是索尼为 PSP 游戏的纯网络发行所做的铺垫。

新闻综述 REVIEW

■ Capcom 的胜利

近期最受关注的第三方游戏发行商当属 Capcom，《街头霸王 IV》与《生化危机 5》的陆续上市让 Capcom 的声望登上了顶点，Capcom 也借着业界的聚光灯陆续公开了《丧尸围城 2》和《失落的星球 2》，将为其带来好运的次世代游戏引擎 MT Framework 进化到了第二代，也预示着 Capcom 的次世代战略进入了下一个阶段。在春季之后，欧美市场将进入夏季的传统淡季，而此时 Capcom 将通过《怪物猎人 G》、《怪物猎人 3 tri》等大作转攻日本，待到欧美的秋冬旺季又有《丧尸围城 2》和《失落的星球 2》等游戏，确保全年热点不断。

大胆投入大量资本与人力研发次世代技术让 Capcom 在次世代战争中抢占了高地，而其他大多数日本厂商因为作风保守、惧怕风险而裹足不前，只能一心投入掌机游戏，导致次世代技术大大落后于欧美同行，以至于如今陷入困境，在海外的市场份额不断流失，虽然目前还可以通过低成本运营而保持盈利，却是以牺牲长远竞争力为代价。就像小岛秀夫所说："当人们说掌机游戏代表了日本文化的时候，也许就是日本游戏产业消失之时！"

■蓄势

传说中索尼将于 3 月份宣布 PS3 降价，如今随着 3 月份的到来，索尼的一举一动越发令人关注。PS3 的春季商战进展顺利，《如龙 3》首周销量超过 37 万，PS3 当周以 3.6 万台的销量君临日本硬件销量榜首，达到前一周的 2.3 倍。接下来的《生化危机 5》也是来势汹汹，应该可以顺利保持 PS3 的周销量水平，索尼如果在这个时候借势宣布降价，趁 Wii 与 NDS 目前的疲软态势反攻，也许可以实现复苏。在欧美，PS3 以《杀戮地带 2》为旗舰，同样实现了翻身，目前在欧洲的周销量已超越 X360。现在正是索尼乘胜追击的大好时机。最近 GameStop 等零售商对 PS3 降价清货的促销举措被一些分析家认为是在清理库存，迎接降价后的新一批 PS3。降价牌迟早要打，希望索尼不要错失良机。

★本期之星 PSP

距离 E3 还有三个月，PSP 就迎来了就算是在 E3 展上也难得一见的大作潮，4 款一线大作的同时公布让本已在欧美萎靡不振的 PSP 迅速精神抖擞。看来在今年的 E3 展中，PSP 将成为索尼的一个亮点，目前公布的这几款大作很可能会留到 E3 展一举公布详情，这届 E3 也许会成为 PSP 自从 E3 2004 以来最辉煌的一届。

比起这几款大牌新作，已经传得沸沸扬扬的 PSP-4000 更加令人遐想。虽然抛弃 UMD 光驱听起来是个令人难以置信的构想，但从各种迹象来看也不是没有可能。索尼一直在大力发展 PSP 游戏的网络下载，第三方也纷纷支持，索尼可以推出不带 UMD 光驱的新款 PSP，而 PSP-3000 也可以继续生产销售，保持两种机型的长期并存，所有第三方都可以像索尼一样同时推出游戏的 UMD 版和下载版，这样就可以同时兼顾所有 PSP 用户，也可以大力推动游戏下载业务的发展。



▲ SCE 为欧美女性玩家准备的紫色 PSP-3000。

新闻资讯 游戏情报站

图说新闻 SCENE



"《战神》系列"的原画向来大气而精美，《战神 III》也不例外，这张火焰泰坦同样出自系列画师 Cecil Kim 之手。将画面右上角黑点大小的奎托斯与身上长着火山流着熔岩的火焰泰坦相比，你就可以想像《战神 III》将会是怎样的史诗大作。



《生化危机 5》与红蓝两色新款 PSP 同日上市，在日本出现了不多见的排队人群掺杂现象，在浩浩荡荡的队伍中，女性大多为新颜色 PSP 排队，男性大多为《生化 5》排队，哪个更畅销一些呢？从这张告示就可以看个大概：《生化 5》的 PS3 同捆版迅速售罄，销售数字应该不会令人失望。



SE 屡屡炒冷饭的行为虽然常令人不齿，不过在其炒冷饭的同时，也常常带给玩家一些好东西，比如这部名为《最终幻想 VII 微笑之路》（Final Fantasy VII，On the Way to a Smile）的原创动画，它根据野岛一成的《FFVII》相关小说《微笑之路》制作，将随《最终幻想 VII 再临之子 完全版》附赠。



自从《机车风暴》之后，越野赛车类游戏成为竞速类游戏的一股生猛势力，这张图不是来自《机车风暴 3》，而是火热新公布的《无限试驾 2》，这个以强调赛车生活方式为特点的赛车系列也将驶向充满快感的越野之路。



在《疯狂卡车》之后，任天堂将为 Wii 玩家献上一款《疯狂机器车》，这次玩家驾驶的是各种昆虫状的机器车，在疯狂竞速的时候用各种疯狂机械装置疯狂乱斗。

Project Sora



《福布斯》亚洲版日前发布了"2009年度日本富豪40人排行榜"，著名的休闲时装品牌优衣库（Uniqlo）创始人柳井正以61亿美元个人资产名列富豪之首，紧随其后的是弹子机制造厂商三共的名誉董事长毒岛邦雄，而去年以78亿美元资产登顶的任天堂前社长山内溥则以45亿美元退居第三位。在过去一年里，由于股价暴跌导致山内氏的个人财富足足缩水了40%以上，其失去的33亿美元资产甚至超过了任天堂去年的纯收益。

将届耄耋之年的山内溥想来对于巨额纸面富贵的消长早已不再介怀，然而一年来股价过山车式的直线下跌，足以令外界对于任天堂这家游戏产业执牛耳者的未来趋势产生种种联想。时下的任天堂，到底是处在即将盛极而衰的绝顶期，抑或是一路高歌猛进的中继点，这是许多市场投资者目前迫切想得到的答案。

命运的螺旋

对于一个成熟的证券交易市场而言，企业股价的涨跌趋势往往和当时的经营业绩不相吻合，但却能够准确体现市场投资者对其未来成长性的展望。

截止2009年2月28日，任天堂股票的收盘价为每股28250日元，相比起2007年末最顶峰时每股64700日元的天价，短短一年间的巨大变故着实让人产生恍若隔世之感。在过去的一年里，任天堂的股价整整跌去了将近60%，跌幅较之时下著名的绩差生索尼和丰田等辈亦不遑多让。通常股价出现如此巨大波动往往是因为经营状况出现严重恶化，例如丰田由2007财年盈利近百亿美元一转至去年巨亏达数十亿。然而任天堂的现状却并非如此，最新公布的财报显示其年销售额、营业利润和利润分配等各项主要经营指标都创下了历史新高，该社更是以23亿美元纯利润首次位列东证上市企业年度利润总额冠军。好比一个佼佼不群的绩优生意外得到了红叉评分，其结果确实让不知情者深感诧异。

对于股票投资者来说，他们对于企业成长性的关注度永远高于安定性。在1994～2004年这十年间，任天堂在经济分析师眼里一直属于安定性较高、成长性偏低的稳健投资型股票，我们从该社十大股东名单也不难看出端倪，除了排名首位的山内溥以外，长期名列大股东之林的大多为社保投资基金，这类基金持仓宗旨主要就是考量投资的安定性。2004年以前的十年，任天堂的年销售额、营业利润乃至利润分配额等指标都保持在较小的波动范围内（除了NGC宣布败北的2003年度），因此其股价的振荡幅度也相对较小。直到岩田聪在2004年提出了异质革命的口号后，任天堂从此发生了基因突变，该社2006～2008年三年出现销售额和营业利润连续翻番（注：特指营业利润）的超高速成长，其股票因此也获得了机构和个人投资者们的一致追捧而直线飙升，市盈率一度超过了60倍（同行业平均市盈率约30.2倍），其炙手可热程度可见一斑。

"我从不认为会有任何一款硬件商品能够享有永久的生命周期！"任天堂社长岩田聪在昨今两年的股东说明会上都曾经反复强调过这样的观点，不少过份敏感的经济分析师早在2007年初就曾经担忧任天堂的爆发性成长无法获得持续，长期持有任天堂股票的日本政府社保基金也在其股价突破每股50000日元大关后大量沽售，然而NDS和Wii这两款新时代宠儿受市场追捧程度甚至远超出了任天堂自身的预期，2007年内连续三次上调了盈利目标并最终成功实现销售额和利润双翻番，其经营利润率达到了令人惊异的30%。进入2008年，Wii和NDS继续保持着良好的销售状态，并进一步扩大与竞争商品的市场优势地位，但是市场投资者不能无意进行横向对比，更喜欢深入进行纵向比较，经历了前两年超常发展后，任天堂显然已经难以再次实现倍速增长，由此支撑其股价继续攀升的理由也随之消失。如果不是突如其来的全球性金融风暴，任天堂将再次让那些看空其成长潜力的经济分析师们大失颜面，该社在夏季连续两次上调年度盈利预期，其中营业利润预测为6500亿日元（2007年为4872亿日元）、纯利润为4100亿日元（2007年2573亿日元），纯利润的预测增长幅度接近翻番。然而随着9月金融风暴的全面袭来，日元兑换美元的汇率出现意想不到的剧烈波动，导致任天堂和索尼等出口型企业出现了巨额的为替差损，任天堂不得不又两次下调了盈利预测，其纯利润最终调整为2300亿日元，这也是该社业绩四年来首次同比下降。笔者在去年夏就曾经撰文指出任天堂紧盯美元的汇率方针存在诸多不确定因素，但最终因此蒸发了足足20亿美元纯利润的严重后果却始料未及。

从2004年开始，任天堂的积极创新精神令业界耳目一新，从Touch Generation、NDSL、Wii直至《Wii Fit》，每一款主力商品的问世都受到市场的极力追捧，更不断提供了日本国内外炒家借以推动股价上升的良好素材，任天堂在这段时间里始终牢牢掌握着市场的话语权。2008年E3大展似乎成为了任天堂流行风潮的转折点，无论体感手柄的升级附件MotionPlus还是宫本茂监制最新作《Wii Music》都无法让全体消费者为之喝彩惊叹，人们不禁怀疑任天堂的创新之路已山穷水尽。另一方面，虽然Wii的销量一路攀升，但依然无法复制NDS黄金时期第三方从者如云的盛况，微软对于第三方的积极拉拢策略也令任天堂颇受困扰。过去数年间，每一款新商品的发表（发售）都意味着任天堂股价攀登上全新的高峰，而2008年却出现完全相反的状况。E3出展失败造成股价下滑后，任天堂于10月初发表了NDS主机的第三版NDSi，任天堂股价在随后三天内竟然暴跌了20%以上，野村证券的资深分析师上田进认为造成这一状况的原因在于NDSi的硬件进化程度远小于市场的预期。随后《Wii Music》的平平销量再次令股价出现惯性下滑。从市场战略的角度来看，2008财年是任天堂蓄力巩固的防御时期，其所采取的策略和前几年的主动攻势形成了明显的反差，难免会引起市场投资者的忧虑失望情绪。

在2009年1月29日举行的经营说明会上，有股东向社长岩田聪提出了任天堂的经营体制存在着死角隐患的尖锐问题，岩田氏对此表示了认同。NDS和Wii虽然在市场角逐中远远将竞争商品甩在身后，但由于硬件设计上的特殊性导致其无法真正覆盖全部市场，导致始终无力将处于弱势的对手彻底"杀死"，而偏安一隅的对手则因此获得喘息并能乘虚实施反击，例如PSP 2008年上半年在日本本土销量一度超过了NDS，直至任天堂发动密集软件攻势才重新夺回主动权。因为硬件性能过于贫弱

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



▲《Wii Fit》发售至今已经一年多，热销之势仍未减退。

的缘故，导致了《FFXIII》和《生化危机5》等一些AAA级超大作无缘登陆Wii平台，使得该平台的第三方软件阵容大打折扣。NDS和Wii的“特质”令当下的TV游戏业界出现了微妙的相对均势，任天堂“打不死”对手的现实状况，让广大投资者产生了变生肘腋的强烈危机感。核心游戏的缺失也是任天堂市场战略的关键死角，虽然任天堂近年开拓全新用户的市场策略无往而不利，但由于硬件机能和消费用户群等诸多因素，导致Wii平台缺乏有力的核心级游戏，更由此造成大量传统消费者的流失。虽然任天堂在过去一年里和第三方厂商积极合作，推出了《零》和《天诛》等核心游戏，但依然毫无起色。如果无法从竞争对手手中夺取到足够的传统玩家，任天堂势必无法获得第三方的全力支持，将对其未来持续发展造成不利影响。当然，任天堂在过去一年里也成功获得了《DQX》和《战国无双3》等一些有力的独占大作，但Wii平台的传统游戏阵容规模依然无法和其硬件的庞大装机量成正比。

经过数年的激烈竞争，任天堂和微软成功将索尼赶下了市场主导者的宝座，任天堂更重新成为了业界的霸主。虽然数年来的高速成长令任天堂的品牌号召力和资本实力有了明显提升，但其周围的竞争压力并没有得到缓解。从目前的局势来看，任天堂未来将面对的直接竞争对手已经不再是缠斗十余年的索尼，而是综合实力更胜一筹的微软，微软显然不存在任何财务方面的困难，更没有错综复杂的内部派系争斗，任天堂显然还是无法与之力敌。经过了数年间的不懈努力，微软更已经完全取代索尼，和广大第三方厂商建立了最佳合作关系，而任天堂与第三方的修睦之路依然任重道远。索尼虽然遭遇了前所未有的重创，但就此定论其游戏业务彻底失败尚言之过早。PSP的硬件普及量虽然远不如NDS，但该主机近5000万台的累计销量依然可圈可点，已经成功从过去由任天堂完全独占的领域切割到一块相当可观的市场份额，如果索尼未来依然在携带主机业务上全力投入，将迫使任天堂因陷入两线作战而分散实力。近期日本的ITMedia网站对外透露索尼正在大举招募新型游戏主机的试玩者，表明该社依然意图在游戏产业有所作为。

NDS和Wii都是迎合时代潮流应运而生的产物，但这一切的辉煌迟早将成为过去式。人们都在以怀疑的目光注视着任天堂，这家传奇式的厂商是否还会、还能够成功进行下一次异质革命……

Project Sora

根据任天堂发布的官方财务报告进行不完全统计，该社在2008财务年度内销售发行的游戏将超过1.2亿套，远远超过了紧随其后的EA和Activision Blizzard，已经连续四年成为全球第一大软件发行商。但在天文数字的背后，由于已经在相当长一段时间里拿不出让人耳目一新的核心级力作，任天堂这个软件之王在许多传统玩家心目中的存在感却在不断减弱。事实上任天堂的游戏发行数量城逐年递增之势，软件涉及的种类也日趋丰富，例如去年在日本本土大卖特卖的NDS新作《个性时尚 女生风格》是该社过去很少涉足的经营策略类游戏。然而因为近几年任天堂的硬件消费用户规模急剧扩张，该社原本相当壮观的产品线已无法满足所有玩家的需求，渐有力不从心之态。从索尼现时的困境足以看出，第三方的支持不可或缺，但第三方的支持并不可信，类似2008年E3展的“拍肩膀事件”反复在重演。NDS和Wii的辉煌成功也充分证明了：万事还是要靠自己。

新春伊始，正当索尼和丰田等巨头忙于裁员和停产以抵御金融风暴之时，任天堂却在京都大兴土木开始逆势布局。任天堂准备投资130亿日元在本社附近兴建新大楼，该大楼将作为任天堂与著名制作人樱井政博的SORA社合资成立的软件开发会社“Project Sora”的开发基地。任天堂在2月最后一天举行的新会社记者见面会上宣称成立Project Sora是为了开发出连任天堂也无法独力完成的全新游戏，他期待这是一款有着全新创意，并让一般玩家和核心玩家都想拥有的作品。此举充分显示了任天堂经营层试图打破市场瓶颈，进一步获得核心玩家支持的急切心情。

当然，明眼人都非常清楚开发一款大型游戏根本无须如此大张旗鼓，更毫无必要事先对外声张，“Project Sora”显然是任天堂的未来布局中一颗关键的棋子。

Project Sora的成立目的并非仅止开发一款全新游戏，而是将扮演类似当年RARE的角色去完成一些任天堂自身无法胜任的使命。游戏产业已经进入车枪球类仿真游戏全面当道的时期，任天堂为了维系其在全球16岁以下青少年心目中的健康品牌形象，不可能大量开发销售血腥暴力的成人级游戏。早在N64时代，任天堂巧妙利用旗下的RARE这块支系品牌发行了《007黄金眼》、《完美黑暗》和《暴力推土机》等成人向游戏，取得了相当可观的市场反响。自从RARE被出售以后，任天堂这块产品线上的短板便日益露呈，并因此严重制约其市场推进的战果。Project Sora未来将会开发一些类似《杀戮地带》和《光环》这样的成人向大型游戏，并利用任天堂强有力的流通渠道打开市场。在另一层次，由于Wii的硬件性能比竞争产品落后了一个时代，任天堂的技术敏锐性必然因此受到极大影响，为迎接未来的市场竞争，任天堂必须吸纳成熟的开发人才以保持足够的技术竞争力，但以任天堂目前扮演的角色显然很难公然大肆挖墙角。樱井政博未来将扮演类似当年坂口博信的角色，Project Sora的存在意义也和Mistwalker相似，任天堂将借樱井政博在日本游戏业界的良好人脉关系暗中招兵买马。樱井政博和坂口博信两者所扮演的角色差异在于任天堂对之恩遇更深。Project Sora和Mistwalker的差异在于任天堂并不仅仅希望开发出《蓝龙》和《失落的奥德赛》这种百万层级的游戏，而是期待能推出超越当年RARE《007黄金眼》那样的不朽之作。

从深层角度来看，微软的X360在今年2月末在日本本土终于达成了实际销售百万台的第一步目标，这无疑向任天堂等竞争对手传递了一个非常危险的信号。这款几次被逼到悬崖边的外来主机经过微软的不懈努力终于在日本取得了一席之地，坂口博信这个有力市场的向导实功不可没。Project Sora选择在现时点成立，也是任天堂为了防止微软进一步渗透所采取的对策，任天堂今后将与竞争对手积极争夺人才资源以确保竞争力。采取成立合资会社的方式，一方面可以提升开发运作效率，另一方面也有利于经营采算。一旦日后Project Sora运营效果无法达到任天堂的预期，该社也同样会走上当年RARE的道路，遭遇无情抛弃。

谋事在人、成事在天，任天堂的奇策是否会像Mistwalker那样雷声大雨点小，最终还需要经过时间来检验……



▲任天堂旧总部，门牌上写着“山内任天堂”。



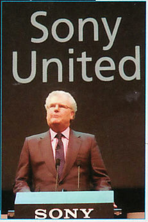
星夜视点

平井一夫不愧是霍华德・斯金格的得力干将，虽然PS3仍然没有起色，平井一夫也没有做出什么了不起的成绩，但在这次的索尼改革中，他却又一次升了官，由他掌管的新部门“网络产品与服务部”将凌驾于SCE、VAIO、移动产品和索尼媒体服务部门之上。索尼这次改革的目的很明显：斯金格一直认为索尼陷入困境的根源是因为内部党派斗争激烈，各部门之间不仅没有紧密合作，反而处于明争暗斗的状态。因此斯金格上台后就提出了“Sony United”的口号，将索尼公司的团结作为主要改革目标，有道是“兄弟同心，其力断金”，在危机时，团结尤为重要。然而在斯金格的三年改革之后，索尼集团内部复杂的党派斗争似乎并未得到根治，索尼的老干部们对于斯金格这位“外来的和尚”仍然存在本能上的排斥。因此这一次索尼的改革围绕两个方面：其一为集权，其二为跨部门监管。

在乱世中，集权也许才是最高效的管理结构。将中钵良治的权力架空后，霍华德・斯金格集CEO与总裁职务为一身，可以更为便利地强制推行其改革计划，无需事事受到保守派老臣子们的制约。而跨部门监管措施也是为了方便今后的跨部门改革，削弱索尼内部各“军阀”的权力，减少改革的阻力。索尼新成立的“网络产品与服务部”和“消费产品部”是直接受命于斯金格的部门，目标是加强各部门间的合作，打破斯金格所说的部门间隔阂，作为网络产品与服务部总裁，平井一夫扮演着类似于“钦差大臣”的角色。斯金格相信在美国当了十几年SCEA总裁的平井一夫有着更开放的管理思维，有助于打破日式企业的党派作风。

“网络产品与服务部”将会致力于网络化事业，PlayStation Network的重要性被进一步提高，这也证明SCE在斯金格的战略计划中依然具有举足轻重的意义。但目前还很难看出这次改革对PS3的复苏有何正面意义。斯金格所强调的部门间合作与产品联合很讽刺地成为PS3失足的原因，如果不是因为背负着成本高昂的蓝光，背负着启动高清时代的沉重使命，PS3也许不会有如今的处境。索尼试图通过产品的捆绑向玩家推销更多的索尼产品，而玩家需要的只是游戏。日本SCE一直在响应斯金格的号召，搞各种产品融合，而《GT赛车5》等大作却一拖再拖。游戏机的命运由优质大作决定，这是任何一个玩家都知道的浅显道理，惟独日本SCE一直执迷不悟，用大量精力为PS3开发各种非游戏功能。反观推出了《杀戮地带2》、《机车风暴》等畅销大作的欧洲SCE，日本总部实在应该深刻反思。平井一夫在美国的十几年间一直倡导软件至上，如今却毫无表现，但愿这只是反击前的蓄势。

> “索尼试图通过产品的捆绑向玩家推销更多的索尼产品，而玩家需要的只是游戏。”



◀“Sony United”是霍华德・斯金格一直强调的改革口号，不过SCE需要的不是与其他部门的团结，而是与第三方游戏发行商的团结。

成人游戏



丁丁视点

一说起这个词组可能很多“敏感”玩家脑海里的第一反应就是“18禁”啊、“AO”啊等等。也可能你的脑海里会浮现出“暴力”、“色情”这些经常会被主流媒体频频提起的用语。不过我在想，如果所谓的“成人”就只是指的就是这些东西，那么“成人”和“动物”又有什么区别呢？

近年来不断有玩家和游戏设计者们反复强调电子游戏可不只是小孩子的专利。的确也有越来越多的M级游戏甚至是AO级游戏不断地出现在各类新闻和媒体上。甚至去年还有《侠盗猎魔2》这样直接被多个国家禁售的游戏。但是游戏分级制度实际上和游戏的真正对应人群并不是一个概念。

拿美国的游戏分级制度为例，最高级别“AO”(Adults Only)的定义是“仅适合成年玩家。此类产品包含有性和/或暴力的图片、描述，严禁向十八岁以下的玩家销售或出借。”它是对于游戏内容年龄下限的一种管制和界定。

> “对照市面上的很多游戏来看，现在的很多游戏尽管有着面向成人玩家的“外形”，内核里仍然用的是孩子式的思维。”

▶游戏的情感表现是电子游戏的一块充满希望的处女地，也是抓住成人玩家的关键。

对照市面上的很多游戏来看，现在的很多游戏尽管有着面向成人玩家的“外形”，内核里仍然用的是孩子式的思维。即便是电子游戏发展了这么多年，制作的思路仍然有着浓重的沿袭味道。典型的例子就是不断上演的少年救世界的浪漫幻想，我们也经常在一片暴力杀戮的射击之后却发现战斗的理由实在是荒唐可笑。纯技术派的制作人如约翰・卡马克曾经笃信电子游戏不需要情节，结果到了《毁灭战士3》里也不得不启用专门的编剧为他的怪兽们找到合理的出场理由。

电子游戏制作技术发展的确让我们惊叹，当这一个次时代到来的时候，这一表现更加明显。纤毫毕现的锐利画面，影院般的视觉表现都让现在的成年人玩家迷恋不已。不过如果次世代的游戏制作人们陷入了一味追求技术的疯狂里，那就很难对成人玩家形成持续的吸引力。以现在电子游戏的表现力来看，要想达到好莱坞爆米花电影的娱乐效果并非难事，不过爆米花吃多了就像饮鸩止渴，不断地用新的方法给玩家制造单纯的感官刺激最终只会成为电子游戏吸引成人玩家的绊脚石。





▲《靛青预言》过于奇幻的结局让当年的很多玩家都比较失望。

事实上，缺乏情感才是很多面向成年人玩家的游戏真正的问题所在。并不是只有怪力乱神的“魔幻”故事才能吸引我们。有一个很有趣的例子，《靛青预言》的制作人最近回忆起当时这款游戏被评为“虎头蛇尾”时表示，尽管游戏的前半段情节紧凑，悬念迭出，但在制作最后部分的时候，他当时认为加入一些更为玄幻的情节可能会更讨好玩家，于是就那么做了。上市后的结果却截然相反，这个过于脱离现实的设计破坏了游戏的整体气氛。所以他表示，在新作《暴雨》中不会再刻意的追求这些，用恰当的方式去表现普通人的情感将会是这款游戏中一以贯之的原则。

尽管像是《汪达与巨像》、《神鬼寓言》的制作组都非常执着于对游戏中情感的表现进行探索，但目前看来游戏业界对于制作出真正能从感情上和思维水准上跟得上成人玩家的游戏还缺乏真正的重视。IT业界广泛流传着一句话“好的技术一定包含着好的思想”，希望在游戏行业里，思想真的能跟上技术的脚步。

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリーファイブエイトデイズオーバー



距离NDS上《王国之心 358/2天》的发售已经很近了，虽然游戏是以罗克萨斯和XIII机关的视点来展开的，但在剧情上仍然会和整个系列的故事有着紧密的联系。再加上掌机极其方便的联机模式，本作还是非常令人期待的。本期就让我们来了解一下游戏的最新情报吧！

文 九兵卫 美编 木仙

王国之心 358/2天	Square Enix	角色扮演
NDS キングダム ハーツ 358/2 Days		日版
预定2009年5月30日发售	1～4人	5490日元
对应任天堂Wi-Fi网络连接		推荐玩家年龄：15岁以上

新闻资讯 前线狙击

战斗系统



合力攻击

在本作中，与同伴的合作依然是战斗中非常重要的一个方面。尤其是在对付强力的BOSS时，如何与同伴配合默契将是取胜的关键。

◀趁着同伴释放魔法的机会对敌人展开猛攻吧！

连锁奖励

在战斗画面的左上角，我们会看见一个CHAIN的连锁值，它用来表示玩家连续击倒无心的个数。连锁值越高，在战斗结束后可获得的奖励就越高，这对我们来说是非常有利的。



◀只有不断地消灭无心才能获得更高的奖励。



罗克萨斯



▲罗克萨斯在组织中对于希翁的事情似乎有所隐瞒。



▲通过键刃释放出的魔法可以将敌人冰冻住。

罗克萨斯在游戏里是本作的主角，在XIII机关中排在第十三，使用的武器是键刃。他和系列的主角索拉有着不肯分割的关系，但却对属于自己的记忆毫无印象。



▲夏尔丁对组织内部出现的背叛者非常不满。



卢库索德

卢库索德在XIII机关中排名第十，是一名可以自由操控卡片和时间的角色。在“爱丽丝梦游仙境的世界”中，他将作为后援与罗克萨斯同行。



夏尔丁

夏尔丁是在XIII机关中排名第三的强力战士，他能够利用空气的流动来控制6把长枪作为自己的攻击武器。颇有谋虑的他还比较擅长用语言迷惑他人。



▲卢库索德在游戏中会给罗克萨斯提出一些有用的建议。

爱丽丝梦游仙境

“爱丽丝梦游仙境”的世界在系列的一代中就曾出现过，因为是初期的关卡，所以这里的无心并不难对付。这次罗克萨斯来到这里，是接到组织的命令前来调查背叛者的下落，卢库索德也会在任务中作为同伴加入。到底这里隐藏着什么秘密呢？

▼玩过初代的玩家都知道罗克萨斯眼前的这两瓶药有什么作用吧。





▲任性的红桃女王这次又要下达一些奇怪的命令来刁难我们了。

©Disney Enterprises, Inc. Developed by SQUARE ENIX

失落的星球2	Capcom	动作射击
X360 Lost Planet 2		
未定	1~4人	美版 售价未定
对应周边未定		

游戏光环Gamehalo影·像·收·录



文 丁丁 美编 木仙

LOST PLANET 2

Capcom 公司在 2007 年 1 月推出的《失落的星球 极点危机》，展示了这家游戏公司对于次世代动作射击游戏初步尝试的成果。游戏爆炸时的动态模糊效果、独特的雪地战场设计，以及机器人载具的元素都让这款游戏令人印象非常深刻。尤其是游戏中加入了多人在线战斗的模式在玩家当中受到了广泛的好评，Capcom 为此特别推出了强调在线模式的《殖民地》版本。现在这个游戏品牌将卷土重来。制作人由之前的稻船敬二改为了《生化危机 5》的制作人竹内润，不过导演仍然由前作的大黑健二来担任。到底这次 E.D.N. Ⅲ 星球会发生哪些新鲜的变化呢？

变化1：冰川融化·丛林乍现！

Story & Environment





■丛林区域的出现将为玩家带来新的游戏体验。

E.D.N. Ⅲ，这颗谜一般的星球在 T.C. 80 纪年成为了人类生存的新希望。

本作的故事延续了前作的事件，在第一作的结局，雪贼露卡利用研究者尤里遗留的资料成功的进行了使 E.D.N. Ⅲ 星球变暖的试验。而本作中在人类殖民者的不断努力下这颗常年封冻的星球开始了冰川融化的过程，严寒的气候开始有所改善，星球上的部分地区出现了河流和森林等适宜人类居住的环境。

不过不要忘了，这颗星球上仍然存在着原生的怪物种族——Akrid。这些巨型的怪兽不仅体型巨大，而且随着气候变暖，新变种的 Akrid 也将在本作中登场。



■雪贼集团之间的战斗在气温变暖之后逐步升级。

变化2：多派系雪贼亮相！

New Heroes

在人类还没有发现 E.D.N. Ⅲ 星球上的 T-ENG（热能）之前，强大的 Akrid 曾经让人类的生存举步维艰，殖民计划几乎称为泡影。但是在发现 Akrid 体内存在特殊热能之后，科学家们研究出了用 T-ENG 驱动的载人机器兵器——生命装甲（Vital Suit），这一研究扭转了人类和Akrid之间的差距。而初代殖民者的后裔们则被赋予了“雪贼”这个特别的称呼。

在本作中原本数量不多的雪贼，在星球变暖的新时期分裂成了多个不同的派系，各自为了自己的利益而战。新的时期当然会有新的英雄诞生。本作没有延续前作的主角韦恩·霍顿这条线索，而是着力从多个雪贼的不同视点来描述这场新的地盘之争。每个雪贼都会在这样的大背景下演绎自己的故事。

制作组认为新的穿插故事线索将会为这个人类移民战争增色不少。由于前作的剧情被玩家批评较为薄弱和单一，这一作的改变相当值得期待。

©CAPCOM CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED.



■利用钩锁飞身跃上大型BOSS的身躯，配合地面驾驶装甲的战友会衍生出新的战术。

变化3：新老战术陆续登场

Tactic

和前作中孤胆英雄式的主角不同，本作中玩家很有可能会全程有其他的队友配合。要想充分的表现单人和合作打法的不同，是对制作组的关卡设计能力的挑战。

从目前公布的情报来看，游戏保留了前作中的抓钩攀岩动作，甚至有用抓钩攀上 Akrid 身上的镜头。这将为本作的战术增加新的选择。另外我们还看到了游戏中一名蓝色装束雪贼在敌人重机枪守卫的楼前展开防御盾，让扛有火箭筒的队友在掩护下端掉敌据点的精彩配合。官方表示新增的动作不止目前看到的这些，以后还会陆续公布。

相信很多玩过前作的玩家还清楚的记得，前作中气温以及 T-ENG 槽会给整个攻关的过程带来很大的紧迫感，热量的不断流失，需要玩家不断地从敌人身上或是热能装置中补充。由于这次官方公布的画面并没有加入游戏的界面信息，所以到底在气候变暖的本作中是否会延续这一特色设定还有待确认。



■分工明确的战斗小组中每个玩家都有自己的独门技巧。

变化4：四人战斗小队扫荡故事模式

4-Players Co-op Campaign

在前作多人模式收到良好反馈的情况下，本作的故事模式也将会加入多人合作，尽管在合作作战方面《战地双雄》、《光环 3》等多款游戏都有先例，但最高支持 4 人合作的第三人称射击游戏实在是不多见。而且制作组表示游戏的全程都支持最高 4 人合作，相信这会是一款过程火爆激烈的作品。不过目前 Capcom 尚没有公布四人小队联机的具体方式以及更进一步的职业分类等信息。



■四人征讨怪物的合力作战，是不是有种“怪物猎人”的味道呢？



■砂岩地区的空旷场地对于合作的要求较高。

变化5：亲眼见证画面升级！

Graphic

相信观看过本期 Gamehalo DVD 的玩家应该对于游戏中的丛林战部分印象深刻。游戏的画面从前作的雪原到本作的丛林，不仅仅是场景的变化，很多方面都有了的进步。这也是 Capcom 第一款采用 MT Framework 2.0 引擎制作的游戏。

MT Framework 2.0 引擎：它的前身是 Capcom 独占的 MT Framework 引擎。而 MT 缩写所代表的是“多线程”“多目标”以及“整合工具”这三层意思。这一引擎的诞生和 Capcom 的多平台品牌战略是分不开的。这个引擎将允许开发者以 PC 为平台开发游戏，并且在之后可以较为方便地转为 X360 和 PS3 版本。《丧尸围城》、《失落的星球》、《鬼泣 4》以及《生化危机 5》等知名作品都是以 1.0 引擎为基础开发的。

前作



续作

■两作的机甲战斗画面变化一目了然，无论是腾起的烟雾还是动态的光影都是之前没有实现的。

前作



续作

■相比前作人物身上的贴图变得更加细腻了。

▶ X360 独占？

本作是 Capcom 于 2 月 24 日正式向媒体公布的。不过公布的官方稿件中称“这是一款正在对应 X360 平台开发中的游戏”。并没有像惯常的独占游戏发布那样标上“独占”字样。而 2008 年秋季 Capcom 在新闻发布会上曾经公开宣布该公司从 2009 财年度开始推出的大作游戏都将会是多平台游戏。所以目前很难确定《失落的星球 2》是否会登陆其他平台。

前作 UCG 评分回顾 | 游戏名 失落的星球 极点危机 | 机种 X360 | 评分 26 | 游戏名 失落的星球 殖民地 | 机种 X360 | 评分 21

血战过去 拯救未来



异端世界		Activision	主视角射击
多机种	Singularity		美版
	2009年秋季发售	1人	59.99美元
	对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

文 清国倾城 美编 木仙

当EA不断努力打造原创新作时，Activision却一直在依靠《使命召唤》等老牌系列，不过这并不带代表他们失去了创新的斗志。Activision总裁Bobby Kotick说，Activision今年有3款主力原创大作，分别为动作、FPS和赛车类型，其中的FPS就是Raven Software开发的《异端世界》。这是一款围绕时空穿梭的FPS，与其他同类型题材游戏不同的是，这次不是你来操纵时空，而是时空来操纵你！

99号元素

游戏故事发生在2010年，主角是空军飞行员Nate，被派往一个神奇之地执行调查任务。在俄罗斯海岸线某处，有一座神秘小岛，由于从该岛收到了奇怪的信号。Nate驾驶战斗机飞往小岛，却因为不明原因而坠落。岛上到处都是工业废墟，当你逐渐进入岛中央时，终于找到了反常的信号发射源，也得知了一段不为人知的过去——



■刚开始时是在2010年的雨夜。

上世纪50年代，前苏联为了在冷战中胜出而进行了Fusion新技术试验，目的是大大提高其军力。然而Fusion试验发生了意外，整个工厂被炸毁，所有研究者全部丧生。前苏联政府隐瞒了事实的真相，而其中的秘密就等着玩家来发现。游戏过程中通过时空穿梭将会得到一些语音日志，同时也可以使用你有限的时空能力恢复一些看起来已经被毁坏的证据。

这种试验围绕一种被称为“99号元素”的新物质，在真实的元素周期表中，这种物质叫做“锿”(Einsteinium)，根据爱因斯坦的名字而命名。在游戏中，这种“99号元素”具有变异效果，它不仅能够让无机物体在时空中穿梭，还会将有机生物变异成怪物。



■99号元素导致变异生物的出现。

你发射的不是子弹，而是时间！



■让敌人老化60年，立刻使其灰飞烟灭。主角手上的古怪装置就是TMD。

时间就是你的武器

如果你无法控制时间，那么令人羡慕的时空之旅将成为一场灾难。岛中心的“时空波”大爆炸将会让玩家穿梭于1950年和2010年的一些主要地区，你可以使用“时空操纵设备”(TMD)窜改一些较小的物体。这种TMD就像《半条命2》中的引力枪，不过它对于时空的影响方式使其更有创意。例如当你在2010年时，看到一个坏掉的控制面板，可以对着它使用TMD，使其恢复到1950年的状态，也就是它刚刚被设置没多久的崭新状态。而当你在1950年时，碰到了一个难缠的士兵，也可以对着他的身体发射TMD，那么你立刻就会看到他60年后的样子——不过通常情况下你不会看到他们变成老头，而是直接变成熊熊燃烧的骷髅。这种TMD设备其实就相当于一个将1950年和2010年的时空连接的枢纽，但由于TMD威力有限，因此只能让较小的物体改变其所处的时空状态，无法让整个场景实现时空穿梭。

除了时空功能外，TMD也有引力枪功能，可以操纵对方手中的护盾，隔空控制盾牌插入敌人的腹部。或者可以先让盾牌老化60年，然后再开一枪使其粉碎。TMD的神奇功能让玩家可以用各种充满创意的方式杀敌，例如当敌人从桥上冲过来时，你可以让桥老化坍塌。

■让楼梯回复到60年前的状态才能上楼。



©2009 Activision Publishing, Inc. Activision and SINGULARITY are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.

突如其来的时空穿梭

目前官方公开的一个关卡是在单人模式的中盘，玩家首先是从2010年开始。关卡一片灰暗而阴雨绵绵，没有普通FPS游戏那种喋喋不休的无线电对话，没有队友提供后援，开发者要带给玩家的是一种孤立无援的孤独感。在2010年的世界里地面上空无一人，但是空中却有直升飞机一直在猎杀主角。而当主角被时空传输到1950年，关卡中突然变得生气勃勃，到处都是士兵。

在游戏中，TMD只能影响较小的物体，但是在剧情的某些特殊时刻，将可以利用能量放大器操控较大的物体。在Raven演示的DEMO中，可以看到使用TMD让一艘沉没的货船在时空的倒流中还原，从海底重新浮出海面，场面相当壮观。而在这艘货船中，还隐藏着与任务有关的重要情报。但是时空似乎无法承受这种大型物体的还原，当你在船内寻找线索时，会发现周围又开始逐渐变得锈迹斑斑，水管开始老化爆裂，整艘船又开始逐渐下沉。


■在2010年的状态下，岛上充满神秘的荒凉感。


■在玩家的行进过程中，整艘船逐渐变得锈迹斑斑。

变化无穷的时空武器


■用TMD扫描可以看到过去的状态。

除了TMD外，玩家也有其他武器可以使用，例如“死锁”。这是一种时空手榴弹，能够让敌人固定在原地无法行动，或者在自己的面前形成一道防护网，所有子弹都无法穿透。TMD的搜索功能还可以扫描当前所在地区，寻找99号元素，或者提醒你哪些物体可以进行时空操纵。在搜索时，TMD就像一个手电筒一样，只不过不是将物体照亮，而是照出其在60年前的形态。在Raven的演示中可以看到将TMD照在墙壁上，发现上面写了一段信息，这可能是接下来的一个重要线索。

还有一种叫做“时空炼狱”的邪恶武器，能够让敌人无数次重复体验临死前最后一刻的恐怖与痛苦。游戏中所处的两个时空也有一些联动之处。在关卡中存在一些“时空裂缝”，它们就像时空之门，能够穿梭于不同的时间和空间，根据过去对未来的影响进行解谜。



时空悖论

时空的异变导致工厂里出现了很多怪物，例如“Phase Tick”，它会朝士兵喷射变异物质，使其变成血肉模糊的畸形怪物。对着Phase Tick使用TMD，可以使其返回到尚未孵化时的卵状，并且这种异形卵会爆炸，可以当作手榴弹使用。其他诸如尸体、爆炸的巨虫以及时空通道等元素，可能会让你想到同样以时空穿梭为主题的FPS游戏《掠食》。

虽然时空穿梭的题材有泛滥之势，《异端世界》对于时空的独特应用可谓创意独具，武器的创新应用、时空联动的解谜元素、离奇的剧情等都让它成为一款时刻给人带来新鲜感的游戏。Raven给人们留下的一个疑团是：本作很可能会出现令人费解的时空悖论！

例如在前面提到的货船，在货船中使用TMD扫描功能时，会发现很多脚印，Nate是一直跟着这些脚印前往下一个目标，而如果是靠这些脚印找到最终目标，是否暗示着这些脚印是Nate上一次跨越时空时留下的足迹呢？也许60年前那艘货船原本就是因为Nate的行动而沉没？将该船恢复到60年前的状态后，Nate再次目睹了该船沉没的全过程，这也许是将60年前的历史重演了一遍？难道Nate在整个游戏中根本就是在跟着另一个时空中的自己而行动？或者说，整个游戏由始至终根本就是一个无限循环的时空？


■本作使用了“虚幻引擎3”制作，游戏画面令人放心。

和同伴齐心协力，共度难关！

绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌	Irem	动作冒险
PSP	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	日版
	预定2009年4月发售 1～4人	4800日元
	无对应周边	

另类的逃生题材游戏“《绝体绝命都市》系列”将在掌机上迎来第三作。玩家的求生冒险将会变得更为紧张惊险，新作还特地针对掌机增加了丰富耐玩的联机模式。面对突如其来的灾难，如何与同伴一起携手脱离险境，这对我们而言将是一个极大的挑战。

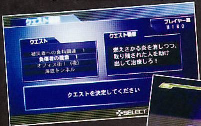


史无前例的联机模式

文 九兵卫 美编 木仙

本作和系列前作的最大不同就是加入了活用掌机通信机能的联机模式。游戏最多支持4名玩家一起共同体验紧张刺激的逃生经历，相信这一定能大大提升我们的团队合作能力。

在联机模式下，游戏采用的是任务制，每个任务都有一个特定的场景，这些场景都是单机故事流程中没有的。玩家的目的是要在任务设定的条件下从场景中顺利逃生。当然，由于场景中有很多障碍是无法一个人逾越的，所以和同伴进行配合也是非常关键的。



▲随着故事流程的不断推进，能够联机游玩的任务数量也会逐渐增多。



▶在限制时间内满足条件抵达逃出地点，任务就算是完成。



▶完成一定数量的任务后，新的服装以及隐藏要素也会开启。

任务介绍

搜救伤者

不仅自己要从危机四伏的城市中逃生，有时我们还要救助一些被困在废墟中的伤者。想要顺利地完成营救任务，我们就必须和同伴一起清除障碍并将伤者小心翼翼地运往安全地带，这对玩家之间的协作提出了很高的要求。

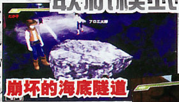


▼面对拦住去路的火苗，我们必须首先找来灭火器。



▲从与伤者的要谈中我们得知，在废墟中还有一名同行者被困！

联机模式中的场景



崩坏的海底隧道

◀地震后的海底隧道由于内部结构受到了损坏，所以随时有可能出现新的坍塌，任何小小的失误都将带来致命的后果。



布满裂缝的公路

▶宽阔的街道看似相对安全，但是在余震的影响下，地面也会产生新的裂口，所以和同伴一起谨慎地前进才是上策。

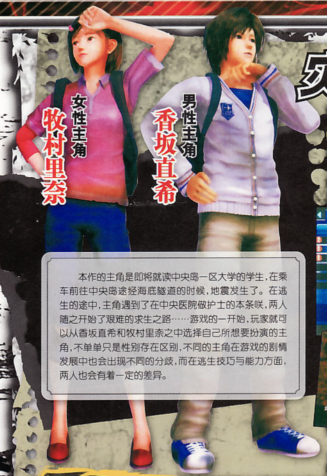


下着瓢泼大雨的街道

◀大雨不仅对我们的体能提出了严峻的考验，也同样影响着玩家的视线，所以应急灯在这里就成了最为重要的道具。

©2002 2008 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

灾难中的方方面面



本作的主角是即将就读中央岛一区大学的学生，在乘车前往中央岛途经海底隧道的时候，地震发生了。在逃生的途中，主角遇到了在中央医院做护士的本条咲，两人随之开始了艰难的求生之路……游戏的一开始，玩家就可以从香坂直希和牧村里奈之中选择自己所想要扮演的主角，不单单只是性别存在区别，不同的主角在游戏的剧情发展中也会出现不同的分歧，而在逃生技巧与能力方面，两人也会有着一定的差异。

抗灾手册

在地震的废墟中，我们有时会找到一种名为"抗灾手册"的道具，阅读该手册我们可以学到很多遇难时需要用到的求生知识。为了找到这些重要的抗灾手册，我们在探索时不能放过每一个隐蔽的角落，这将对逃生的整个过程起到关键性的影响。



▲在游戏序章的海底隧道中，我们可以找到一本关于千斤顶使用方法的抗灾手册。



▲在手册内查看千斤顶的具体使用方法。



▲偶然间，我们发现了被困在汽车之下的女主角咲。





▲此时利用千斤顶就能将她从危险中营救出来。

◀从抛锚的汽车内发现了关键道具——千斤顶。

二次灾害

和现实中一样，具有极大破坏力的地震发生之后，在游戏中总我们也将遇到一些诸如余震、火灾、坍塌之类的二次灾害。这些灾害具有极大的不确定性，所以会时刻对主角的生命安全带来严重的威胁，逃脱时必须非常小心。



▼爆炸掀起的气浪将汽车高高地抛起，赶紧找个安全的地方躲开吧！

▲火焰在低压的环境中化成了一股漩涡，破坏力非常惊人。





◀余震使得奔跑中的主角重重地摔倒在地，这会大大增加压力值。

换装要素

为了帮玩家缓解游戏中的紧张气氛，制作小组特地加入了丰富的换装要素。穿上这些轻松有趣的服装，我们在逃生过程中的压力也会得到释放。只不过想要获得这些隐藏的服装，玩家也得在城市中仔细探索一番才行。另外，在正常流程以及联机模式中，完成特定的要求也能解锁相应的服装。

◀穿上西部牛仔装是不是能增加咲对主角的好感呢？







▲选择女性主角时，我们甚至还能获得可爱的女仆装。

◀身穿救灾队的制服前去拯救被困的同伴，想必一定很酷吧。

性格与好感度

在之前的报道中我们就介绍过，游戏中主角的性格会随着对话选项的不同而发生变化。这带来的直接影响是，主角的行动会在三种不同性格的影响下发生一些微妙的变化，具体效果如下：

主角的性格	
热情	习惯感情用事，压力值会上升很快，但也很容易通过歌声以及道具来进行回复。
冷静	遇到困难临危不乱，压力值不容易上升，也不怎么受歌声的影响。
胆小	行动谨慎，面对突发事件时压力值会急速上升，到了避难所就能很快安定下来。



▲坐在长椅上休息既能回复心理计量表的压力值，也能增进与咲的关系。

▼对面灾难却毫不退步的性格能给咲留下很好的印象。



性格决定好感度

和心爱的女生一起度过最难忘的圣诞节吧！

老实说，PS2平台上值得一玩的新作已经越来越少，美少女游戏却依然保持着稳定的推出速度，这款由人气少女恋爱动画《君吻》的开发团队给我们带来的画风、人设极为清新的《圣诞之吻》就是其中的优秀作品之一，到底游戏是不是能让你找回当年玩《心跳回忆》时那样的感觉，就让我们看一下本作的具体情报吧！



アマガミ

文 九兵卫 美编 木仙

圣诞之吻	Enterbrain	文字冒险
PS2 アマガミ 预定2009年3月19日发售 无对应周边	1人	日版 6800日元

Story

主角是由于过去的某件事情而对圣诞节产生恐惧心理的高中二年级男生。虽然一直暗恋着三年级的前辈森岛春香，但也只能在远远的地方注视着她。能够和她一起度过一个温馨的圣诞节，更是遥不可望的奢想。明年前辈就要毕业离开这个学校了，这将是主角最后的机会，能否将想法付诸于行动并为这个寒冷的冬天留下一段完美的回忆，决定权就掌握在玩家手中了……

校园中的行动

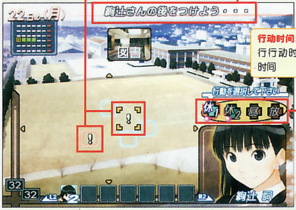
①选择行动

在休息的时间内，游戏会提供给我们一幅由学校全景构成的行动地图，玩家可以自由选择不同的行动以触发相应的事件，这是和女生们进行交流的大好机会。

行动图标：在同一时间内从多个分支中选择想要执行的行动

行动信息：对行动的内容进行描述

行动时间：表示进行行动时所处的时间



②发生事件

选择完行动指令后游戏就会触发关联的事件，在与不同的女生交谈的过程中有时也会出现一些重要的选择肢，玩家在遇到的时候千万要注意。



③继续选择行动

完成相应的事件后我们会再次退出到地图画面以继续选择下一步行动，此时的时间会正常流逝，而新的行动选项也会在地图上出现。



天下无敌的「优等生」 绚迁词

CV 名冢佳织

班　级：2-A
爱　好：学习、读书、考试、存钱
不擅长：昆虫或者小爬虫
其　他：近乎完美的"优等生"

青梅竹马的同学 樱井梨穗子

CV 新谷良子

班　级：2-B
爱　好：看别人的笑脸、甜食、管闲事
不擅长：数学、运动、说坏话
其　他：最近迷上了制作点心

©2009 ENTERBRAIN,INC.

对话系统

对话系统历来便是恋爱游戏最关键的组成部分之一，本作自然也不例外。在与女生们的交谈中，不同的选择肢、不同的时机都会对与她们的好感度产生一定影响。事先了解我们最好女生的性格与爱好是最有效的避免说错话的方法。

交谈回合数：通常在与女生交谈的过程中，选择话题的次数都是有限的，玩家需要把握好机会。

好感度槽：对话时内容的不同会使女生的好感度上升或者下降。其中上升时好感度槽会变成粉色。



话题：选择具体对话的话题。即使在不同的回合内选择同一话题，交谈的内容也会发生一定的变化。

主动出击：当好感度槽上升到一定程度时，对话框中“主动出击”的图标便会发亮。此时玩家可以向女生发出约会的邀请，有时还能引发一些特殊的事件。





喜欢粘人的乖女孩

中多纱江

CV 今野宏美

班　级：1–B
爱　好：诚实靠得住的人、牛奶、甜食
不擅长：地震、香水、麻辣
其　他：坐电车上学的途中喜欢读书

人见人爱的天然系女生

森岛春香

CV 伊藤静

班　级：3–A
爱　好：动物、植物以及所有可爱的东西
不擅长：黑的地方、打雷、使用机器
其　他：一直在为了目标不断地努力



随性的爽朗少女

棚町薰

CV 佐藤利奈

班　级：2–A
爱　好：活泼的气氛、恋爱的话题、开玩笑
不擅长：阴晦的气氛、无聊、开不起玩笑的人
其　他：痴迷于新产品和限定商品

总爱添麻烦的后辈

七咲逢

CV 尤加奈

班　级：1–B
爱　好：大海、社团活动、安静的夜晚
不擅长：吵杂的地方或者 嗦的人、医院
其　他：由于经常参加社团活动所以运动能力很强

约会

虽说游戏中的主要舞台是在校园中，但是平时休息利用课余时间和女生们进行约会也是必不可少的。看到身穿便装的女生们，你是不是也觉得心跳加速了呢？





新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

新闻资讯 新作短波

虽然本期短波的篇幅有所缩减，不过晴天仍然为大家带来了两款极具人气的作品介绍，除了将恶搞精神进行到底的《魔界战记2 携带版》外，许久没有公布新消息的《逆转检察官》终于迎来了新的反面角色，还在为等待该作而怨念的玩家可千万不要错过这些独家情报哦。



不知是有意还是巧合，索尼刚刚公布《战神III》没多久，EA就公开了一款与"《战神》系列"神似的新作《神曲 地狱篇》。这款游戏早在去年就已经公布，当它掀开面纱时，难免被人与《战神》进行对比，在动作游戏上过于薄弱的EA能否借助本作一鸣惊人呢？



魔界战记2 携带版

PSP 策略角色扮演 ■魔界战记ディスガイア2 ポータブル ■日版 ■日本一 ■预定2009年3月26日发售

史上最凶冒险再开！

日本一的当家作品、高人气战棋游戏"《魔界战记》系列"自从转战掌机平台就一直颇受玩家的欢迎。游戏的发售日也很快就要到了，让我们来看看这次移植版的新增要素吧！

新增3代的系统要素

为了丰富游戏的可玩性和新鲜感，正统最新作《魔界战记3》的一些系统要素在本作中也得到了继承。对于玩过原作的玩家而言，也是一个将游戏彻底完美的好机会。

魔变身	和魔物型同伴满足一定的关系要求，我们就可以在战斗时与他们进行合体变身。魔物变身后使用的是魔武器，角色的能力也会得到一定的提升。
连续投掷	在暗黑议会中通过议题，我们便能在战斗中连续投掷同伴，就像是接力一样，这是非常实用的一个技巧。
界贼团	深入道具界到一定的程度，我们就有机会遇到驾驶着各种界贼船的界贼。将船上的所有敌人击倒，我们便可以将界贼船占为己有。



◀颜色块的作用在本作中得到进一步强化。

▲魔变身的效果很华丽，武器的外形也会发生变化。

▶界贼船的性能差别比较大，入手后我们能通过它实行"掠夺"。

阿库塔雷篇

失去往日人气的暗黑英雄阿库塔雷，某日无意在电视中看到了一档英雄选秀活动，这让他体内的热血再次被激发。为了找回昔日的光辉、告别枯燥无聊的生活，阿库塔雷开始了华丽的冒险之路。

新剧本



▲我们可以想象阿库塔雷的剧情将十分搞笑。

▲阿库塔雷的家就是他的据点，看上去是寒碜了一点。

［文：九兵卫］

逆转检察官 宿命的对手出现！

NDS 文字冒险 ■逆转检事 ■日版 ■Capcom ■预定2009年5月28日发售



精英国际搜查官

狼士龙

曾检举过许多犯罪组织的精英检查官，具有非凡的领导能力，擅长指挥众多部下进行搜查的人海战术，是一个非常注重现场细节的人，不知道为什么，他对检查官似乎相当厌恶。

性感的秘书

希娜

总是和狼士龙一起行动的优秀秘书，和狼士龙之间有着非常强烈的信赖关系，一直都以冷静的行动默默地支持着狼士龙。

［文：玛娜］



▲"犯人的目的"、"使用的武器"……将它们关联起来得出新的答案。

情报收集和"逻辑模式"

游戏中的搜查过程由三部分组成：案发现场的情报收集、在"逻辑模式"中进行推理、与对手或证人对决，其中的"逻辑模式"正是我们这次关注的重点。

基本的搜查过程就是在现场中搜索各种值得注意的证物并与当事人进行对话，等到情报收集得差不多后，就要进入"逻辑模式"进行推理，在这个模式中将各种正确的情报组合在一起，理清思路，并得出最后的结果便会将搜查带入一个全新的局面！值得一提的是，当推理正确的时候还会出现特殊的剧情喔！





▲如果在"逻辑模式"中错误地组合了情报，就会减少画面左上方的"真相计量表"，这和《逆转裁判》中的设定是差不多的。

◀解决"逻辑模式"中的各种疑问也正是搜查时的目的。

这次出现的新人物可是个相当麻烦的家伙，和拥有天才之称的御剑相对，他也是被称为精英的人物，这就是国际搜查官狼士龙。他和御剑因同一起案件来到了现场追查真相，不过却因为非常讨厌检察官而一意孤行地与御剑唱反调，并擅自进行猜测，为了查出案件的真相，我们必须一点点地收集情报，冷静地进行推理，找出狼士龙推理中的疏漏之处！



◀搜查过程中，狼士龙会自己提出各种推理，只有将他的错误主张推翻才能让搜查出现进展。

PS3 | 地底冒险 | 2009年3月发售 本作是根据FC同名游戏重新制作的PSN下载游戏，除了单机模式下多达100关的极限挑战外，玩家还可以在最大支持6人的"联机模式"和好友一起游戏，同心协力找出宝藏或看谁能以最快的速度到达关卡的终点。

神曲 地狱篇 “踏入此门的人啊，抛弃所有的希望吧”

多机种 动作
■Dante's Inferno ■美版
■EA Redwood Shores ■2010年第一季预定

对应机种为 PS3、X360

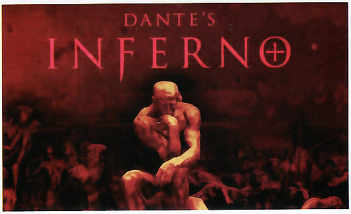
通过漫画和电影改编的游戏相信大家都已耳熟能详了，2月24日，EA公布了他们正在开发中的新作，而本作则是改编自著名诗人但丁的史诗——《神曲 地狱篇》。在本作中，你将扮演但丁，亲自踏入原作中所描述的地狱。你不仅能亲眼看到史诗中的的九层地狱，逐步深入这让人敬畏，让人恐惧的中世纪地下世界，更能感受到愈发堕落的人性黑暗面。EA的游戏开发与制作人员在近日的媒体发布会上公布了该作的试玩，并与各媒体谈到了关于把史诗改编成动作游戏的过程。

在《神曲》中，但丁在弗吉尔的引领下走过了地狱，而分为九层的地狱是以同心圆的方式排列的，这不仅代表了罪恶的逐级加深，也意味所有的罪恶皆源于撒旦。每一层中的罪人都因他们罪的不同受到相应的永久惩戒。而曾经有罪却已经向神所祈求赦免的人，他们在死亡之前会被送到炼狱，他们在那用劳动洗去自己前世的罪。而那些试图为自己的罪所辩解，不因此感到悔意的人才会被流放到地狱。在地狱中的人虽然有对未来和过去的感知，但他们却不了解现在。这是但丁对他们的一种嘲弄，因为在最终审判之后，时间不复存在，他们将会变得一无所知。


■将巨怪驯服之后可以将其化为己用。注意背后的场景，似乎是在某巨人的背上？


■游戏中将会有气势磅礴的过场动画。


■看起来是不是有点像SONY的某款著名动作游戏？



▲但丁的《神曲》原著分为三篇，正好是三部曲的绝佳题材。

试玩中的关卡向我们展示了但丁的一些能力，相应的关卡是地狱的边境（Limbo）。在游戏设定中，在进入地狱的边境之前会有一个教学关，在教学关中我们得到了但丁去地狱的原因：为了寻找他的她。同时也向我们解释了他的武器的来由——玩家扮演但丁击败了死神，然后得到了死神的镰刀。

从本作现在所处的位置来看，它有很多有利的因素：丰富且有内涵的背景，大量的制作原材料，魔幻而吸引人的设定，以及容易制作的游戏主角。那么有没有什么不利的方面呢？有，总的来说，EA应该防止该作成为另一款克隆《战神》的第三人称动作游戏。通过制作人我们知道，我们还得等上很长一段时间才能亲自看到地狱的原貌，所以在接下来的一年内，我们都将会好好盯住但丁前进的脚步。

［文：阳光成员 HyperSonic］

刺客联盟 命运武器 让时间减慢，子弹转弯！



多机种 动作射击
■Wanted: Weapons of Fate ■美版
■GRIN ■2009年3月24日

对应机种为 PS3、X360

《刺客联盟》的前身是由马克·米勒（Mark Millar，情节）和琼斯（J. G. Jones，作画）共同制作的漫画。漫画中的主角不具有常人所有的道德观念，他发现他所生活的世界是由一群坏人在暗中所控制着的，而他又发现他是这一群身为刺客的坏人的接班人。而2008年同名的电影就大致以此为背景。电影的主角叫做卫斯理（Wesley Gibson），在现实中他只是一名人见人欺的公司小职员，却在某一天发现自己其实是一名职业杀手的儿子，之后，他加入了被称为互助会的秘密刺客组织。

而本作的故事背景就直接设置在了电影结束之后，卫斯理继续着他向完美杀手的转变，也继续了他成为秘密互助会遗产继承人的道路。他将要去找到互助会在法国的刺客以及传说中的“不朽之人”（The Immortal），最终揭开笼罩在自己家庭上的迷云。在电影中，剧情都是围绕着卫斯理与他父亲的关系所展开的，而在本作中，剧情则是围绕他与自己的母亲的关系所开展。本作的剧情就发生在电影结束后5小时，卫斯理在一发超长距离狙击之后在家休息，结果吵醒他的是他家的门倒地的声音，随之而来的，则是一群要取他性命的人。

在本作中，你所扮演的不仅是卫斯理本人，角色也还会转变到他父亲克洛斯（Cross）身上。游戏中的教学关将会让你熟悉游戏的基本操作，瞄准、射击和更复杂一些的弧形子弹射击，以及掩体系统和肾上腺素所能带来的时间减慢的特性。只要你能流畅地使用弧形子弹，敏捷地穿梭于掩体之间，将自己完全融入到游戏的节奏中的时候，你就能感受到本作的精髓所在。

［文：阳光成员 HyperSonic］


▲当枪能让子弹能随心所欲地飞翔时，它就成为了最好用的武器。


▲面对主角，你们知道抵抗的下场吗？

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年2月9日～2009年2月15日

1 马里奥与路易RPG3 NDS

NEW

マリオ＆ルイージRPG3！！！

■Nintendo■2009年2月11日发售■角色扮演■4800日元



游戏最大的惊喜就是将马里奥兄弟和宿敌库巴的命运联系在了一起，玩家需要在上下屏幕交替操作两队人马来解开各种精心设计的谜题，从而发现新的道路，然后在充满动作要素的战斗中提升实力，最终找到引发蘑菇王国危机的黑暗之星，彻底粉碎它的阴谋。

本周：192 945套　累计：192 945套

2 街头霸王IV PS3

NEW

ストリートファイター-IV

■Capcom■2009年2月12日发售■格斗■7800日元



新作中延续了很多《街头霸王Ⅱ》中的经典元素，尤其是引入"拯救攻击"等全新的系统后也让玩家在对战时的战术运用更加多样化。在主机联网的情况下，玩家在挑战街机模式时还可以随时和来自世界各地的高手对战，享受到类似街机厅中有对手乱入的感觉。

本周：86 075套　累计：86 075套

3 机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V PSP

NEW

机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V

■NBGI■2009年2月12日发售■策略■4800日元



和高达系列其他追求爽快的动作游戏相比，本作纯策略的游戏进行方式更能让玩家体验到运筹帷幄的使命感。另一方面因为本作最初是基于PSP版开发，所以同期发售的PS2版本不但拙劣的画质成为了被玩家诟病的主要原因，匮乏的新要素也让游戏的新鲜感大打折扣。

本周：39 792套　累计：39 792套

排名	变动	游戏	发售日 / 厂商·类型	本周 / 累计	平台
4	NEW	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V 机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V	■2009年2月12日发售 ■NBGI■策略	◆本周 38013套 ◆累计 38013套	PS2
5	NEW	街头霸王IV ストリートファイター-IV	■2009年2月12日发售 ■Capcom■格斗	◆本周 37782套 ◆累计 37782套	X360
6	↓	世界足球 胜利十一人 2009 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2009	■2009年1月29日发售 ■NBGI■体育	◆本周 27232套 ◆累计 174586套	PSP
7	↓	世界足球 胜利十一人 2009 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2009	■2009年1月29日发售 ■NBGI■体育	◆本周 24969套 ◆累计 170148套	PS2
8	↓	恶魔之魂 デモンズソウル	■2009年2月5日发售 ■SCE■动作角色扮演	◆本周 22439套 ◆累计 62128套	PS3
9	↓	世界传说 光明神话2 テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2	■2009年1月29日发售 ■NBGI■角色扮演	◆本周 21952套 ◆累计 279639套	PSP
10	↓	最终幻想 水晶编年史 时之回声 ファイナルファンタジー クリスタルクロニクル エコーズ オブ タイム	■2009年1月29日发售 ■Square Enix■动作角色扮演	◆本周 20191套 ◆累计 155894套	NDS

本周榜单比较有趣的一个现象就是同时出现了3款跨平台发售的游戏，如果再算上拔得头筹的《马里奥与路易RPG3》，新作的数量竟然达到了少有的七款之多。首周接近20万销量的《马里奥与路易RPG3》距离前作发售已有三年多的时间，而这次在游戏方式上的创新也再次表现出了制作小组在设计思路上的特立独行，高达86.75%的消化率和官方预期的数字相差无几，多数电玩店缺货的现象也是受到玩家肯定的最好证据。

2009年2月16日～2009年2月22日

1 星之海洋4 最后的希望 X360

NEW

スターオーシャン4 -THE LAST HOPE-

■Square Enix■2009年2月19日发售■角色扮演■7800日元



游戏在战斗系统上延续了3代的紧张与爽快感，新加入的"sight out"对玩家的操作提出了更高的要求，一气呵成的躲避与反击也让动作性得到了进一步提升。在各个星球间体验特色鲜明的风土人情仍是系列不变的主题，而幽默搞怪的PA事件也让主线流程充满欢笑。

本周：162 232套　累计：162 232套

排名	变动	游戏	发售日 / 厂商·类型	本周 / 累计	平台
2	↓	马里奥与路易RPG3 マリオ＆ルイージRPG3！！！	■2009年2月11日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 61781套 ◆累计 254726套	NDS

3 偶像大师SP 完美之日 PSP

NEW

アイドルマスター-SP パーフェクトサン

■NBGI■2009年2月19日发售■文字冒险■4800日元



在X360和街机上引起巨大反响的本系列移师到PSP后，拆成三个版本的销售方式也向FANS的荷包提出了最大的挑战。不同版本尽管系统和玩法相同，但不同的角色才是吸引玩家购买的主要原因，而且除了以往活跃在我们面前的偶像外，PSP版新加入的两名角色也非常抢眼。

本周：46 747套　累计：46 747套

排名	变动	游戏	发售日 / 厂商·类型	本周 / 累计	平台
4	NEW	偶像大师SP 思念之月 アイドルマスター-SP ミッシングムーン	■2009年2月19日发售 ■NBGI■文字冒险	◆本周 39523套 ◆累计 39523套	PSP
5	NEW	偶像大师SP 神奇之星 アイドルマスター-SP ワンダリングスター	■2009年2月19日发售 ■NBGI■文字冒险	◆本周 35376套 ◆累计 35376套	PSP

6 光明力量 羽翼 NDS

NEW

シャイニング・フォース フェザー

■SEGA■2009年2月19日发售■策略角色扮演■4800日元



作为系列作品的一次新尝试，游戏的战斗部分需要玩家在战场中移动我方角色，然后通过多个单位的连携发动攻击后，按下对应的按键便能打出华丽的连续攻击。除此之外游戏中也有丰富的收集和育成要素，为女主人公换装不仅能够改变其外观，还能在战斗中产生更多的辅助效果。

本周：30 581套　累计：30 581套

排名	变动	游戏	发售日 / 厂商·类型	本周 / 累计	平台
7	↑	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008年10月30日发售 ■Capcom■动作	◆本周 17775套 ◆累计 340303套	PSP
8	NEW	苏醒神光 セイクリッド ブレイズ	■2009年2月19日发售 ■FLIGHT-PLAN■策略角色扮演	◆本周 17586套 ◆累计 17586套	PS2
9	↓	街头霸王IV ストリートファイター-IV	■2009年2月12日发售 ■Capcom■格斗	◆本周 17416套 ◆累计 103491套	PS3
10	↓	恶魔之魂 デモンズソウル	■2009年2月5日发售 ■SCE■动作角色扮演	◆本周 15581套 ◆累计 77709套	PS3

由于系列作品已有近6年没有推出新作，所以本周荣登榜首的《星之海洋4 最后的希望》以首周16.2万的销量再次刷新了之前由《薄暮传说》所保持的"X360游戏日本地区销量冠军"的记录，并拉动X360主机销量在本周激增到以往的3倍，足见RPG在日本地区对于玩家选择主机的决定性作用。另一方面《偶像大师》系列在PSP上三个版本出击的策略同样获得了大丰收，12.1万的首周销量也位居系列作品之最。

数字风云榜

浩瀚星海的奇幻冒险



▲《星之海洋 蓝色星球》是系列惟一一款在掌机上推出的作品，由于战斗系统发生了较大的改变，曾被部分玩家指出“失去了系列的精髓”。

作为tri-Ace的两大招牌系列之一，“《星之海洋》系列”以爽快的战斗，丰富的研究要素一直被众多日式RPG玩家奉为心目中的经典，而游戏中那遍布于浩瀚宇宙的广阔冒险天地也是很多同类游戏所不能比拟的绝妙设定，在不同的星球上体验从未亲眼所见的文化，那种由人类原始的好奇心所迸发的激情同样难以用言语来表达。

《星之海洋》初代发售于1996年7月19日，当时虽然引入了即时战斗的概念，不过游戏并没有在操作上给玩家设置过多的门槛，通过A键可以发动普通攻击，L和R键发动必杀技的设定让玩家战斗的过程基本上是一气呵成，甚至根据玩家和敌人的距离改变，事先设定好的必杀技还会出现新的变化，让战斗的乐趣得到进一步提升。略显复杂的“技能系统”也是从初代便作为系列的一大特色而一直延续下去，除了与战斗相关的技巧外，各种与生活息息相关的技能也在游戏中发挥着最接近我们现实生活的作用，例如利用“包丁”玩家可以对食材进行加工，利用“料理”可以制作出美味佳肴等等，在潜移默化中将游戏的收集要素扩展到一个充满无限可能性的“良性循环”。

声优和音乐同样是系列征服玩家的一个主要原因。去年推出的PSP版《星之海洋 初次启航》很好地弥补了系列初代没有声优演出的一大缺憾，之后推出的《星之海洋 二度进化》也达成了系列所有作品都拥有主题曲的目标，让系列作品在玩家心目中的地位得到巩固。最后就让我们一起来看看“《星之海洋》系列”曾经创造的销售成绩，此时你是否也会回忆起曾经遨游于“星之海洋”的难忘经历呢？



▲根据系列第二部作品改编的动画《星之海洋 EX》从2001年4月3日开始在日本国内放映，共播出了26话。

星之海洋系列销量一览

游戏名	发售时间	累计销量(套)
星之海洋	1996.7.19	175861
星之海洋 第二个故事	1998.7.30	700457
星之海洋 蓝色星球	2001.6.28	128770
星之海洋3 直到时间的尽头	2003.2.27	533373
星之海洋3 导演剪辑版	2004.1.22	146859
星之海洋 初次启航	2007.12.27	294996
星之海洋 二度进化	2008.4.2	143424

2009 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	2月9日～2月15日	2月16日～2月22日
1	NDSi	575 326台	53 483台	41 839台
2	PSP	441 334台	34 256台	29 552台
3	Wii	301 990台	21 016台	16 973台
4	PS3	195 488台	18 656台	16 149台
5	NDSL	156 500台	14 810台	9 975台
6	X360	109 062台	9 833台	25 334台
7	PS2	50 797台	5 332台	5 029台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年2月8日～2009年2月14日

1 Wii Fit (Wii Fit) ■Nintendo■2008年5月21日发售■体育■上周排位：1 ◆本周 159084套 ◆累计 6332008套 Wii



2 灵异恐惧2 起源计划 X360

F.E.A.R.2:Project Origin

■Warner Bros.■2009年2月10日发售■主视角射击■上周排位：—

游戏的整体氛围正如标题中所强调的“灵异恐惧”一样，无论是血腥的枪战，还是具有某种象征意义的画像都能让人感到毛骨悚然。不过体验完前期的关卡后，随着游戏的进行，缺乏悬念的剧情逐渐让玩家失去了新鲜感，频繁出现的老一套吓人桥段甚至看起来还有点可笑……

本周：68 814套 累计：68 814套

排名	游戏	信息	本周	累计	平台
3	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：2	41049套	6044855套	Wii
4	街头滑板2 Skate 2	■EA■2009年1月21日发售 ■体育■上周排位：4	37451套	283127套	X360
5	求生之路 Left 4 Dead	■EA■2008年11月17日发售 ■主视角射击■上周排位：3	37244套	1386150套	X360
6	灵异恐惧2 起源计划 F.E.A.R.2£ºProject Origin	■Warner Bros.■2009年2月10日发售 ■主视角射击■上周排位：—	33031套	33031套	PS3
7	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	■Activision■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：5	31906套	3395578套	X360
8	乐高印第安纳琼斯 Lego Indiana Jones: The Original Adventures	■LucasArts■2008年6月3日发售 ■动作冒险■上周排位：—	25388套	2144400套	X360
9	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	■Activision■2008年10月26日发售 ■音乐■上周排位：—	25062套	1815431套	Wii
10	马里奥赛车DS Mario Kart DS	■Nintendo■2005年11月14日发售 ■竞速■上周排位：—	24109套	5107475套	NDS

2009年2月15日～2009年2月21日

排名	游戏	信息	本周	累计	平台
1	街头霸王IV Street Fighter IV	■Capcom■2009年2月17日发售 ■格斗■上周排位：—	210346套	210346套	X360
2	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：1	157304套	6488312套	Wii
3	街头霸王IV Street Fighter IV	■Capcom■2009年2月17日发售 ■格斗■上周排位：—	120959套	120959套	PS3
4	街头滑板2 Skate 2	■EA■2009年1月21日发售 ■体育■上周排位：4	33865套	316992套	X360
5	求生之路 Left 4 Dead	■EA■2008年11月17日发售 ■主视角射击■上周排位：5	32887套	1419037套	X360
6	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	■Activision■2008年10月26日发售 ■音乐■上周排位：9	29437套	1844868套	Wii
7	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	■Activision■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：7	27816套	3423394套	X360



8 火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑 NDS

Fire Emblem: Shadow Dragon

■Nintendo■2009年2月16日发售■策略角色扮演■上周排位：—

系列作品依靠独特的风格在欧美玩家中同样拥有不少的忠实FANS，尤其是经过重新绘制的人物头像和战场背景都能让老玩家寻回曾经被遗忘的细节，不同的难度也赋予了玩家反复挑战的动力。新增的联机模式允许两名玩家使用自己培养的角色对战，算是点缀性的游戏内容。

本周：27 448套 累计：27 448套

排名	游戏	信息	本周	累计	平台
9	灵异恐惧2 起源计划 F.E.A.R.2:Project Origin	■Warner Bros.■2009年2月10日发售 ■主视角射击■上周排位：2	25426套	94240套	X360
10	马里奥赛车DS Mario Kart DS	■Nintendo■2005年11月14日发售 ■竞速■上周排位：10	24447套	5131922套	NDS



最近发售游戏的多视角评价 黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

“黄金眼”栏目迎来了创办历史上规模最大的一次改版，这次改版可以说是蓄谋已久，纱迦和我在年前就开始讨论，这期算是正式实施。这次的改版把重点放在了评论的分类上，以前是无论什么游戏都是统一规格的评论，这次改版将评论分为“重点评论”、“普通评论”、“独立评论”与“下载评论”四大类，“重点评论”是对大家关注游戏的，评论容量翻倍；“普通评论”与以前相当；“独立评论”是以前“只评分游戏”的扩大版；“下载评论”是针对当前越来越多的下载游戏新增的评论。整个改版工作还将继续根据读者的意见进行微调。

黄金珍藏×3　热血推荐×2

生化危机 5



黄金珍藏

推荐玩家人群

- 打枪游戏爱好者。
- 所有次世代用户。
- 一直希望玩到四代完美版的玩家。

总分 30

不再属于一个人的生化危机

Gouki

有多少人和我一样曾有“如果《生化4》出资料篇也可以啊”的想法？4年没有白等，整体来看本作算得上是《生化4》的HD加强版，除了游戏流程稍短之外，本作的一切要素都向着更高更快更强的方向发展，许多在4代留下的遗憾，比方说“敌人如果再多一点再猛一点就好了”，在本作中都得以实现，在高难度模式或佣兵模式里，会重生的电锯男会把你逼疯的！游戏的剧情比4代强，这已足够，而在Capcom自家引擎强大的画面表现力下，本作完全称得上是迄今为止画面最好的日本厂商作品，聘请好莱坞专业制作团队制作的剧情动画绝对值回票价，就镜头的表现力而言，是当今游戏中的NO.1。当然了，需要用最大篇幅来赞叹，来赞美的是本作的双人合作系统，像这样一款策划多年的大制作能够顺应时代对应网络合作，不能不说制作组的确是在全心全意为游戏素质和玩家考虑，如果你能和你的朋友联机一起玩这个游戏，那你就是这个世界上最幸福的玩家。虽然2009年刚刚开始，但对于我而言，本年度的个人年度游戏已经诞生了。



多边形

画面无疑是系列最高，细节部分的处理堪称绝赞，开枪和近身战的操作感逼真而不失爽快。流程设置神似早期的清版过关游戏，几乎每关都是标准的杂兵、小BOSS、关底BOSS配置，但在各个不同的关卡场景下绝对不会让你感到单调乏味。对于四代的进化而言，本作则是突显了双人配合作战的理念，虽然也有AI的支持，然而远远没有和朋友的配合交流来得痛快过瘾，那种和好友相互商议打法以致达成绝妙配合的乐趣是绝对不能在单人游戏中体会到的，从本作开始，《生化危机》再也不是属于一个人的了。

ACE 飞行员

四代对系列的全面革新在五代中得到了全面的强化，游戏在各个方面都达到了几近完美的形态。剧情方面将四代那偏离了以T病毒为主线的故事又拉了回来，众多“老人”的回归更是满足了系列粉丝的需要，剧情动画中高潮迭起精彩纷呈的演出配合紧张刺激的QTE战斗，让玩家有亲自出演的成就感。系统方面相对四代而言进行了微调，财宝沦为纯粹的收集品和换钱的工具，武器升级会给游戏过程带来更多乐趣。敌人和道具的配置会进行随机调配，每次进入游戏都会面对不同的挑战。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Capcom■BIOHAZARD 5■动作射击■2009年3月5日■1～2人■无对应周边

杀戮地带 2



黄金珍藏

推荐玩家人群

- 所有的FPS玩家。
- 所有的PS3玩家。
- 想感受顶级大作的人。

总分 28

物理王、画面王、网战王！

纱迦

游戏的主角不是你，也不是海尔刚部队，而是战争！当我花了10小时玩通了精英难度后，心情久久不能平息。拜顶级的画面特效所赐，那一个又一个战斗环节让我沉醉不已，海尔刚星士兵攻击欲望强烈，枪法精准无比，配合小队迂回包抄以及利用复杂多变的地形慢慢推进的狼群式作战方针，给予了我前所未有的压迫感。这种压迫感不是无止境的手雷雨造成的，而是出于对敌人AI的恐惧，可以用屏气凝神来形容我当时的状态，这大概就是真实战争的感受。可以这么说，除了画面，本作的最大卖点就是纯粹的战斗乐趣，不要在意剧情不够激昂，角色刻画过于单薄，因为你只是庞大战争背景下的一名战士。抛开单机环节，本作的网战部分也是极其优秀，凭借强大的全球服务器，让我享受到了单机模式般的流畅感觉。战队管理系统让每一名玩家感受到了组织的荣誉感。7大兵种职业使得对战乐趣提升到了一个新境界，也让玩家有了更多的讨论话题。而通过特定条件获得肩章从而开启新技能的设定也赋予了网战模式的活力，让人乐此不疲。



Gouki

对于主视点射击游戏来说，多人模式的表现如何可以说是决定了这款游戏在玩家心目中的地位，毕竟单机战役再令人激动的场面时间一长也是过眼云烟。本作多人模式引入的兵种以及相应的升级系统可以说是在这两年同类游戏的基础上更进一步，弥补了单机战役的缺憾。老实说与能隐身的对手交锋的刺激程度可以说是之前没有体验过的。小队制度同样也是非常的“强大”，不过这必须得建立在大家都有耳机能够相互沟通的前提下。最后说一句，拿着狙击枪的侦察兵实在是太有型了！

ACE 飞行员

单机部分的精华在于最高难度，紧张刺激的感觉将一直陪伴着你。不可否认游戏的单机部分或多或少还有一些缺憾，不过丰富无比的在线部分无疑为游戏加了分。在线部分引入了等级、兵种、技能、肩章的要素，类似角色扮演游戏的刷分设定让人乐此不疲。游戏的任何版本均可以选择全球所有的服务器，全球玩家均可体验到流畅的网络作战。出色的CLAN系统让玩家有了集体荣誉感，丰富多变的规则也大大提高了耐玩性。说是同类最佳还是有点过，但是的确做出了自己的特色。

■PS3■BD-ROM■SCEE■KILLZONE 2■主视角射击■2009年2月26日■多人在线■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

星之海洋 4 最后的希望



黄金珍藏

推荐玩家人群

●“《星之海洋》系列”FANS。●想了解日式宇宙观的玩家。●喜欢钻研合成系统和隐藏要素的玩家。

总分 27

九兵卫

时隔 6 年，我们终于迎来了“《星之海洋》系列”的最新作。游戏在画面以及战斗系统方面的进化是很明显的：不同星球间各异的自然形态在本作中非常引人注目；sight out 的加入则让战斗充满了动作性，打法更为多样化。而本作剧情之长也超出了很多人的预料，PA 事件极为风趣搞笑。作为系列一直为玩家所称道的系统要素，游戏的合成和技能系统非常值得玩家去研究，想要完成包括隐藏迷宫在内的所有要素至少需要近百小时的时间。当然，游戏也有两个比较明显的缺点，一是视角有待改进，在一些狭窄的地形中自动转换视角有时会让人有点晕；二是锁定方式需要调整，在战斗时玩家无法自由切换攻击目标打起来实在是不方便。最后说点题外话，游戏中用于铺垫剧情的过场动画比较多，人物建模和动作也都做得比较精致，不过声优的表现只能算是点不过不失。总而言之，战斗和系统是本作最令人称赞的部分，能在这方面超越“《星之海洋》系列”的日式角色扮演游戏并不是很多。



纱迦

大概是前作太完美，本作和前作一比高下立判。前作的技术含量在当时称得上是业界顶级，而本作的画面虽然在同类游戏中尚属一流，但和顶级大作的差距显而易见。不时出现掉帧延迟也让人心惊肉跳，幸好还没有到影响游戏节奏的地步。剧情是见仁见智的问题，个人感觉一般。人设非常漂亮（尤其是女性角色），与各角色发生的支线剧情也非常有意思，让人有完美收集的冲动。战斗和收集方面的高度和深度都还算不错，多种难度的设定也令游戏内容更加充实。

晴天

本作保留了系列的诸多经典元素，玩家可以通过新加入的“sight out”来实现更流畅的防御反击，提升游戏的动作性同时也使战斗更加爽快感。主线流程的剧情没有太大突破，但不同星球的奇异景色还是会让人流连忘返，另外以往容易被玩家忽略的 PA 事件却成为了本作不小的亮点，尤其是对“宅元素”有所了解的玩家更是深知其中的奥妙并乐在其中，当然这类事件同样存在触发的时间限制过于严格的缺憾，收集起来的确要颇费一番周折。

■回归星海冒险的原点。

■X360■DVD-ROM■Square Enix■Star Ocean 4 the last hope■角色扮演■2009年2月19日■1人■无对应周边

如龙 3



热血推荐

推荐玩家人群

●对系列剧情耿耿于怀的FANS。●喜欢撞墙踩脸的狂人。●对黑帮题材感兴趣的玩家。

总分 26

火云

本作将系列的优良传统发扬光大，系列受到玩家好评的设定在本作中通通得到加强：无缝读盘技术让战斗更加流畅，多到玩不过来的迷你游戏和分支任务让人无法自拔，众多实际存在的店面加盟让街道变得更为真实，更加爽快的必杀技以及更多的武器，增加了表演性的 BOSS 战更富感染力……吃、喝、玩、乐，只要是你想要的都能够在游戏中找到。本作是系列中内容最为丰富的一作，也是系列中最好“玩”的一作，经常会让人沉迷在神市町和琉球街流连忘返而舍不得继续触发主线剧情。游戏中不经意间的恶搞也让人忍俊不禁，天启的数量虽然不多，但是各个都能触发你的笑神经。美中不足的就是本作的画面与《如龙 见参》相比略差，而且剧情上也没有达到 2 代的高度，虽然为了照顾老玩家的心情安排了所有能够出场的人物出现，而且桐生一马与老相识的对决也振奋人心，但是前期故事铺垫节奏太慢到了后期反而有匆匆收尾的感觉，想必这多少和游戏的制作周期过短有一定的关系。



纱迦

系列次世代正统续作果然没有令玩家失望！熟悉的神室町和新加入的琉球街借助次世代平台强大的表现力，达到了让人叹为观止的真实程度。而游戏本身在保持了系列以往高水准剧情和音乐的同时，《如龙 3》在系统方面结合了之前三部作品的所有优点并加以创新，在集系列之大成的同时再度进化，可以说到达了系列的巅峰。此外，游戏的分支任务、迷你游戏和收集要素也相比之前的作品得到了丰富程度上的全面提升和进化，让人欲罢不能。如果画面能进一步提高，几近完美。

十六夜

画面实在有些说不过去，桐生后背上的龙纹看着就像是劣质贴纸。剧情有些牵强且主线剧情太短，整体感觉就是在为下一作做铺垫。相对的，分支任务就有趣多了，而且数量相当厚道，达到了系列最多的 100 个，而各种迷你游戏更是接近 20 个。系统方面引入了“见参”的武器防具合成，不过可惜的是看重拳脚功夫的本作，合成的重要性大打折扣。战斗方面有所进化，连续技的变化以及招式的增加都令战斗更加爽快，BOSS 战难度不高，找到规律以及应对方法后即便是最高难度也能顺利通过。

■男儿当如龙。

■PS3■BD-ROM■SEGA■龙が如く3■动作■2009年2月26日■1人■无对应周边

苏醒神光



推荐玩家人群

●想挑战难度的战棋游戏FANS。●声优控。●对双线流程的日式游戏感兴趣的玩家。

总分 24

晴天

双主角路线和丰富的育成与收集要素足以证明厂商制作时的诚意。全 3D 化的游戏画面不但保留了游戏可爱清新的风格，最让人惊喜的莫过于每种饰品装备后都会在外观上直接体现出来，实现了同类游戏中的一个突破。以“神”的力量介入战斗实现了战术的多样化，尤其是满足勇者的宣誓条件很有挑战性。

玛娜

游戏给人最直观的感觉就是在 3D 人物的细节上做得非常用心，除了通过战斗能够收集各种有趣的饰品打扮心仪的角色外，通过官方和日本各大媒体赠送的“联动密码”也能给人足够的惊喜。游戏的大多数剧情战斗都非常讲究打法，如果不刻意练级的话甚至会感觉很有难度，非常适合挑战极限的玩家。

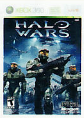
九兵卫

本作的难度在策略扮演游戏中属于中等偏上，光是单线流程就需要 40 小时以上的通关时间，可以说还是很耐玩的。除了相对传统的战斗系统，游戏中输入密码获取特殊造型装备的设定也非常有意思，Q 版角色搞笑效果十足。另外本作豪华的声优阵容是一大看点，对于“声控”玩家有比较大的吸引力。

■将“神”的意志进行到底。

■PS2■DVD-ROM■FLIGHT-PLAN■セイクリッド ブレイズ■策略角色扮演■2009年2月19日■1人■无对应周边

光环战争



热血推荐

推荐玩家人群

●“《光环》系列”粉丝。●对以往家用主机即时战略游戏失望的玩家。●喜欢尝试新游戏类型的家用机玩家。

总分 24

■从孤胆英雄到掌控全局。

多边形

作为“《光环》系列”中的一款作品，游戏采用的与以往不同的即时战略的游戏方式，从某种程度上说，这样的游戏方式更能表现“战争”这个词的含义。游戏的剧情设定相当于是“《光环》前传”，讲述的是人类与星盟在丰饶星上发生的冲突，这也是人类与星盟历史上首次大规模正式交锋，从这一点上来说，所有“Halo Fan”都不应该错过这个游戏。值得一提的是，游戏的过场动画CG制作精美，素质相当之高，可以说是难得的佳品，尤其是最后一关开始前的动画，一定会让所有“Halo Fan”激动万分。对于家用主机上的即时战略游戏来说，操作一直是一个很难解决的问题，手柄与键盘鼠标的巨大差异使得之前PC上几款优秀的即时战略游戏在家用主机上表现一般，但本作作为一款从一开始就是针对家用主机平台设计的战略游戏，游戏的所有操作都是围绕着手柄在设计，最后的成品也证明了制作小组在这方面下了非常大的功夫。无论你是即时战略爱好者还是士官长的粉丝，都不要错过本作。



火云

专门针对家用机开发的即时战略游戏和PC上的作品有本质上的区别。它简化了建筑物建设规划和经济、科研的发展，降低了开分大本营的战术要求，甚至取消了即时战略游戏标志性的“鼠标画框选人”的设定，将游戏的重心全部放在火爆、精致的局部战役上，战斗中可以通过一个按键在各种部队间轻松切换，为其选择目的地、攻击目标、特殊技能。可惜的是，本作失去了即时战略游戏多年来传承的一些精髓，作战单位的个别分队选择也非常困难，从而失去了发挥更强战略性的最基础条件。

丁丁

总的来说这是一款《光环》粉丝向的即时战略游戏。如果你是一名即时战略游戏的新手，那么这款难度适中的游戏还是比较适合你的。游戏的画面很好的还原了“光环”特有的感觉，各式兵种也设计的忠实原作。尤其是一些特殊角色的技能会让熟悉该系列的玩家心领神会。游戏的故事模式中不能选择星盟方面来进行不得不说是个遗憾。游戏的多人模式制作的较为普通，本作在家用机战略游戏的操作上并没有太多的革新，也决定了对抗性很难和其他平台的同类游戏相比。

■X360■DVD-ROM■Microsoft■Halo Wars■即时战略■2009年2月26日■1～2人■无对应周边

七龙战记



推荐玩家人群

●喜欢体验循序渐进乐趣的玩家。●对多职业组合与育成有兴趣的玩家。●对探索地图有执念的玩家。

总分 23

■华丽版的“世界树迷宫”。

晴天

游戏无论是战斗界面还是人物育成系统都和《世界树迷宫》如出一辙，多职业的组合可以产生各种有趣的打法，数量繁多的支线任务也是消磨玩家时间的最佳方式。在战斗中消灭敌人获得素材并卖给商店是开发新装备的主要手段，所以这也是鼓励玩家探索迷宫每个角落的另一大动力。

九兵卫

玩了本作的第一感觉就是，这和“《世界树迷宫》系列”也太像了吧！同样的制作小组，同样的战斗方式、甚至连音乐也有种似曾相识的感觉。不过话说回来，本作独特的世界观还是比较吸引人的，各种职业角色的培养也充满了乐趣。游戏的难度不高，整个故事流程的童话幻想色彩比较浓重。

火云

游戏的人设很吸引人，各种职业的造型会让很多喜欢2D画风的玩家爱不释手。组队的作战方式沿袭了“《世界树迷宫》系列”的传统，非常容易上手，队伍的组合以及搭配的研究空间却很大。另外，通过任务制来推进游戏的发展也符合掌机的特点，众多的分支要素更是能让玩家玩上很长时间。

■NDS■卡片■SEGA■セブンスドラゴン■角色扮演■2009年3月5日■1人■无对应周边

真・三国无双 联合突袭



推荐玩家人群

●喜爱联机作战的玩家。●打怪刷装备爱好者。●对三国武将有爱的玩家。

总分 22

■猎人无双，无双猎人。

纱迦

本作初上手的时候，感觉还是和《无双》差不多。等到各种系统展开后，尤其强调空中战和觉醒后，整个游戏感觉就变了味。觉醒系统是个挺不错的噱头，和巨大敌人的战斗也挺有意思。不过游戏在对待玩家方面显得过于慷慨，各种超强的装备稍有耐心就能合成，从而彻底葬送了游戏平衡性。

火云

本作借鉴了许多《怪物猎人》的成功要素，在游戏中加入了刷素材升级装备等设定，只是从实际效果上来看，光荣似乎还没有找到“无双”与“猎人”的最佳结合点。游戏的关卡设计比较混乱，同屏人数大减也失去了系列的精髓，导致爽快感大减。不过对于光荣来说，本作创新的态度还是值得称赞的。

九兵卫

新增的空中战感觉不是很好，PSP的键位不足让人在玩的时候头一次有捉襟见肘的感觉。游戏的卖点还是爽快感。按正常《无双》去打的话，可能会觉得挺严谨但费劲。事实上只要有了好的装备，秒将过关简直比《无双大蛇》还要轻松。游戏的难度算得上是很低，不过从爽快感来说还是合格的。

■PSP■UMD■Koei■真・三国无双 Multi Raid■动作■2009年2月26日■1～4人■无对应周边

索尼克与黑暗骑士



推荐玩家人群

●喜欢速度感的玩家。●“音速刺猬”的坚定支持者。●对于体感动作有兴趣的人。

总分 21

■超高速骑士道动作游戏。

炎骑士

在奔跑跳跃中加入砍杀元素，虽说这样的设定可能会让很多系列老玩家感到有些别扭，但总归是一种积极的变化。游戏中的索尼克加入了新的动作以及专门用于攻克强敌的必杀技，这种做法令游戏的爽快感得到明显提升。游戏的不足之处在于战斗略显公式化，从而令耐玩度有所降低。

纱迦

这回索尼克来到了亚瑟王的时代，为阻止亚瑟王的阴谋而战斗。游戏在保留了系列一贯的高速动作性基础上，又加入了刀剑攻击要素。刀剑动作是用体感操作操作来完成的，总体感觉还算过得去。新加入的把剑刺入墙壁滑降的新动作很有意思，算是一个不大不小的突破。其他方面表现中规中矩。

玛娜

本作是一款充满了活力与童趣的游戏，系列的很多要素都进行了修改，在游戏的过程中玩家会感觉到仿佛置身于童话的世界中一样，多样化的关卡设计非常丰富。本作中首次加入了击剑的动作要素，并配合体感操作，对老玩家而言是一次全新的体验，不过相应地，系列一贯的速度感则被破坏殆尽。

■Wii■DVD-ROM■SEGA■Sonic and the Black Knight■平台动作■2009年3月3日■1人■无对应周边

丧尸围城 丧尸的祭品



推荐玩家人群

●渴望体验虐杀丧尸快感的玩家。●没能玩到X360版，心存怨念的玩家。●喜欢救人于危难之中的热血青年。

总分 16

■当丧尸不再围城。

炎骑士

虽然无法与X360原版相提并论，但对于渴望在Wii上玩到生存冒险游戏的玩家来说，这款游戏却是Wii平台上相对少有的硬派作品。限于机能原因，原作中的高自由度不得复见，同屏显示丧尸的数量也大幅度减少。不过好在老卡在流程中适当增加了敌人的种类，这使得游戏难度不至大幅下降。

纱迦

同屏出现二十几个丧尸，尽管这对于Wii来说已经是极限了，但显然无法让玩过X360版原作的玩家满足。没有了原作的高自由度，也没有了身陷丧尸海洋中的那种刺激感，大概这款游戏惟一的乐趣就在于解救幸存者了。另外，枪械性能的进一步强化也导致游戏难度进一步降低。

多边形

我向来对这种“向下移植”持鄙视的态度，厂商“一切向钱看”的嘴脸表露无疑，侮辱了玩家的智商，还要侮辱玩家的人格。机能的巨大差异使得游戏的乐趣大为缩水，同屏人数剧减让虐杀的快感至少打了三折。所谓“曾为沧海难为水”，玩过X360版的玩家完全没必要尝试。

■Wii■DVD-ROM■Capcom■Dead Rising：ゾンビのいけにえ■动作■2009年2月19日■1人■无对应周边

格斗之王2002 无限之战



编辑评分

7
7

总分 21

胜负师

《KOF》诞生15周年纪念作品，与《KOF98 UM》一样，是对99至02这个系列发展时代的总结。60多名角色的宠大阵容堪称系列之最，系统的融合也可以适应不同类型的玩家。任务模式做得比较有诚意，也有一定的难度。画面上的“原汁原味”可能会让次世代玩家有些不适。

■PS2■SNK Playmore■THE KING OF FIGHTERS 2002 Unlimited Match■格斗■2009年2月26日

50美分 血战沙场



编辑评分

7
7

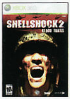
总分 21

火云

因为使用了虚幻引擎3和《战争机器》的射击套路，使得以明星为卖点的本作画面和系统都有了保障。玩家可以听着精选出来的数十首出自50美分组合的嘻哈音乐，冒着枪林弹雨，经历黑吃黑的故事。游戏拥有完美的计分系统，双人合作也乐趣十足。最对喜欢快餐游戏玩家的胃口。

■PS3/X360■THQ/Swordfish Studios■50 cent：Blood on the Sand■动作射击■2009年2月24日

弹震症2 血痕



编辑评分

6
5

总分 16

火云

恶劣的关卡设计、缺少多人游戏模式，再加上低下的敌人AI，这一切使得本作无法得到太多正面的评价，惟一还能稍稍吸引人的只有基于越战时代大背景营造的虚构恐怖剧情。虽然老套，但如果你喜欢血浆和打僵尸的话，还可以一玩，好在游戏流程只有10关5个小时左右。

■PS3/X360■Eidos Interactive/Rebellion■ShellShock 2：Blood Trails■主视角射击■2009年3月2日

舞龙



编辑评分

6
7

总分 20

九兵卫

本作是一款融入了麻将元素的益智游戏，由于关卡中堆叠牌的方式很像中国传统的舞龙、舞狮，所以游戏也因此得名。游戏的玩法很简单，我们只要将同样的牌连在一起并相互抵消就可以，几种不同模式的规则也极为易懂。作为一款闲暇之余用来放松放松的休闲游戏，游戏还是值得去尝试的。

■NDS■Success■DRAGON DANCE■益智■2009年2月26日

益智之谜 银河矩阵



编辑评分

7
7

总分 21

丁丁

这是经典消去类游戏的续作。仍然延续了系列的风格，将消去解谜和剧情做了紧密的结合。本作的舞台搬到了星际空间，游戏的界面也变成了圆形，消去的方块变成了更多向的六角形，而一旦消去方块会从四周补充方块的设计，让游戏的战况变得更加难以预料。这是一款容易上瘾的小品游戏。

■NDS■D3 Publisher■Puzzle Quest：Galactrix■益智■2009年2月24日

横行霸道IV 失落与诅咒

推荐玩家人群



●玩过《GTA IV》的玩家。●对自由城恋恋不舍的玩家。●想从另一个角度体验自由城的玩家。

购买推荐度 ★★★★★

多边形

作为Xbox LIVE上最贵的下载游戏（实际上是一款完整的资料片），游戏的内容绝对是远远超过本身的售价。与原作平行的时间设定让玩家能从另一个角度来审视自由城这个罪恶都市，主线与支线任务加起来至少可以玩20个小时，几个与尼科交叉的任务更是让老玩家感动。

X360■Rockstar Games■Grand Theft Auto Ⅳ：The Lost And Damned■动作■1600MSP

伸缩小子

推荐玩家人群



●喜欢《块魂》的人。●追求自我挑战的人。●喜欢另类游戏的人。

购买推荐度 ★★★★

纱迦

你只有实际玩过游戏之后，才知道它有多么优秀！伸缩小子通过吞食物体，几乎可以把身体伸展至无限长，这点和《块魂》比较类似。但是游戏的物理引擎十分强悍，游戏中所有的东西都可以与你互动，随着伸缩小子的变长，他的动作也会变得难以想象。令人称道的还有独特的排行榜设定，令人难忘。

PS3■NBGI■のびのびBOY■动作■800日元

花

推荐玩家人群



●对画面和音乐要求较高的人。●寻找另类游戏的人。●除了游戏性，对其他方面一样看重的人。

购买推荐度 ★★★★★

纱迦

尽管只是一个下载游戏，但游戏有着如梦似幻般的画面，以及让人心情舒畅的音乐。游戏对应六轴操作，能够让人充分享受到美丽飞翔舞动的感觉。游戏的流程不长，但短暂的故事中却蕴含着大量人生感悟，你只要抽出3个小时便可以获得这种体验。而对于纯游戏迷来说，隐藏要素也是比较丰富的。

PS3■SCE■Flowery■动作■800日元

文 白夜（levelup.cn） 美编 NINA

传说之龙携系列最高杰作高调回归！



与系列正统前作《如龙 2》相隔两年多时间，《如龙 3》终于在这个春天与广大玩家如期见面了。本次的新作在各方面都借助次世代平台展现出了令人惊叹的进化，在系列最大卖点之一的剧情方面，《如龙 3》依旧保持了前几作的高水准，扣人心弦的故事让人一旦投入进去就很难放下，恨不得将游戏的主线一次性完成。而抛去剧情不谈，本作的其他方面也可以说是集系列之大成，毫无疑问，《如龙 3》是系列最优秀的一部作品。

如龙3	SEGA	动作冒险
PS3 龙が如く3		日版
2009年2月26日	1人	售价：7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

全方位通关评测，为您展现《如龙3》最有魅力的方方面面！

画面 8分

在谈到游戏的画面之前，笔者先要感叹一下“《如龙》系列”总制作人名越稔洋的效率，《如龙 3》距离《如龙见参》发售仅仅相隔了一年的时间，相比一些动辄要玩家等上三、四年甚至更长时间的大作，高效率且有素质保障的名越稔洋和他的“《如龙》系列”显然更讨玩家的欢心。据统计，截止至发稿前，《如龙 3》已经在日本售出了 36 万套，这个成绩就销售速度来说，已经成为系列首位。

言归正传，先从最直观的画面来讲，有了《如龙见参》的基础，难怪《如龙 3》可以如此高效率地完成制作。本作完全应用《如龙见参》的引擎进行开发，自然继承了之前游戏里大受好评的面部表情模拟技术，在本次的系列最新作中，玩家依旧可以看到人物脸上夸张、逼真且极其细腻的表情，并且人物的表情随着剧情和对话内容的变化也会时刻产生微妙的转变，虽说比不上欧美诸如《天剑》等在动作捕捉方面登峰造极的游戏，但《如龙 3》在这方面也可以说是日式游戏中的佼佼者了。





不过《如龙 3》的画面还是有一些比较明显的问题存在。首先就锯齿过多，这一点说实话是笔者之前没有想到的，因为在《如龙见参》中并没有存在如此明显的锯齿，不过相比《如龙见参》，本作同屏显示的人物以及建筑物密度要大了不少，而由于这个原因，玩家也可以明显感觉到在游戏中多边形大多用在了主要人物的身上，一些路人和剧情 NPC 的多边形明显比重要人物的要少，有一种不太谐调的感觉。

不过熟悉“《如龙》系列”的玩家都应该清楚，这个系列的游戏并不是以画面取胜的，即使在其崛起的 PS2 时代，《如龙》的画面也不属于 PS2 平台所有游戏中“好”的那一集团，但它却通过精彩的剧情和超高的游戏性在众多游戏中脱颖而出，而笔者作为一个从第一作便认真体验过本系列作品的玩家，对于这次《如龙 3》画面的表现还是比较满意的。



© SEGA

Check point 真实的日本之旅





《如龙 3》的故事主要发生在日本东京的神室町和冲绳的琉球街，借助次世代平台的强大表现力，现实中有东方夏威夷之称的冲绳被完美地再现，碧海蓝天，充满着独特的人文气息以及生活气息，而首次登陆次世代的神室町呈现在玩家眼前的是令人窒息的繁华，分布在街道两侧密密麻麻的招牌是神室町的特色，经过两年的时间那些招牌已经焕然一新，许多新开张的店铺也会给老玩家带来新的惊喜。

此外，游戏因与日本众多企业合作，使得这两个场景得到了前所未有的真实还原，毫不夸张地说，玩过《如龙 3》之后，您就相当于去日本当地旅游了一趟。

◀位于神室町 SEGA 街机厅中的《VR 战士 5》机台以及位于琉球街的菜市场。

系统 10分



之所以说《如龙 3》是集系列大成之作，主要就是指本作的系统方面不仅吸取了系列之前作品的所有优秀之处，比如本作就从《如龙见参》里吸收了“天启”和类似“秘奥义”的“超追击技”等设定，而除此之外游戏中的战斗部分还有令玩家颇为惊喜的创新部分存在，比如斗气槽的分段与喧哗奥义的结合。

爽快的战斗一直是这个系列最大的卖点之一，本作的进化首先体现在招式的丰富程度上。相对于前几部作品，《如龙 3》中的普通招式增加了许多，这让玩家在游戏过程中即使重复上百场战斗也不会感到到枯燥；进化其二在于各种喧哗奥义的丰富和特写镜头的运用，本作的喧哗奥义根据玩家所处场所、攻击方式以及手中所持武器的不同会有很多变化，而喧哗奥义不仅是战斗中最有效打击敌人的方式，同样也是最具有观赏性和增加爽快度的部分，随着特写镜头的切换以及敌人被玩家痛扁，生活压力真地释放了不少（笑）；进化之三在于武器方面，可以说系列正统的前两部作品中，武器都是作为辅助存在的，在实用度和丰富度上都不是非常到位，大部分给人一种存在与否都无关紧要的感觉，而在三代中，除去充当主要武器的桐生的铁拳，上百种武器也成为战斗中的关键要素。本作的武器的种类可以说达到了系列之最，路边的任何东西都可以作为玩家打击敌人的利器，而一些特殊武器还在达成一定条件后有其特殊的大威力攻击方式存在（比如双节棍），此外每种武器都有招式和性能上的不同，活用这些武器的不同特点说不定可以在战斗中起到奇效。





除以上这些主要创新外，《如龙 3》相比前几部作品还将战斗中的一些细节调整得更为完善了。比如 QTE 的随机度、普通小 BOSS 也会释放喧哗奥义等……总之，如果在各方面都十分优秀的本作中挑选一项尤为突出的方面，战斗系统将当仁不让坐上这个宝座，而个中巧妙之处，还需要玩家在不停地战斗中自行体会。

Check point 观察世间百态，悟得其中妙招

也许很多玩家看到这个小标语就可以猜出笔者想说什么了，没错，那就是在新作中得到发扬光大的“天启”系统。“天启”最直观的作用——如《如龙见参》中一般使主角学习到更多的大威力喧哗奥义或“超追击技”，笔者在这里想说，“天启”虽不是必要取得，但悟得这些技能后的战斗真的会变得不一样，想体验到游戏中战斗的最大魅力，通过“天启”所悟得的这些技能是必不可少的。而“天启”的另一个魅力，则在于发现时的小剧情，这些剧情通常都非常幽默搞笑，令人印象深刻，比如“无双总帅”纱迦，就对本作其中一个“天启”的表演者“钢管舞男”大赞！玩家们也千万不要错过。



剧情 9分



在经历了《如龙见参》的战国时代末期之后，《如龙 3》终于又将故事的舞台拉回了现代。延续系列正统作品的黑社会背景以及更加接近如今人们生活的年代显然使得本作的故事对于大部分玩家来说更具有吸引力。本作的剧情紧接《如龙 2》开始，经历了不少风雨的桐生决定退出江湖，带着遥到冲绳去做慈善事业。但一个突然出台的土地收购计划却打破了他持续不久的平静生活，而在这背后却又隐藏着东城会内部的争端。面对着处于危难之中的亲友和孤儿院的孩子们，堂岛之龙不得不再度出马……





“《如龙》系列”剧情安排向来令人叫绝，其对剧本的整体安排以及细节调动力甚至可以将一个本身不是非常出彩的故事讲述得扣人心弦。在如此的大框架下，《如龙 3》的剧情可以说安排得张弛有度，孤儿院部分的加入让玩家体验到了已经进入不惑之年的桐生温柔的一面以及一些来自孩子们之间最简单最纯粹的感动，同时也为紧张充满刺激的黑社会权利之争的部分起了调节作用。而系列一贯运用的各种故事讲述手法依旧充斥于《如龙 3》中，顺叙、倒叙、插叙、分叙的手法均被巧妙地运用到了游戏中，到处存在着伏笔，随时制造着悬念，不到最后一刻绝不让玩家完完全全了解事情真相——开篇的枪击事件、风间的再生、神秘黑衣组织……等等，都像具有魔力一般吸引着玩家将游戏进行下去。

关于剧情，笔者这里就不再更多地剧透了，作为游戏的重头部分，玩家们还是自己去体验吧！

Check point 以人为本

可以说好的剧情和优秀的人物刻画是分不开的，而本作中对主要人物的刻画可以说是系列最优秀的。经历前两作无数变故的桐生，少了一丝当初的狂傲，多了一丝成熟和稳重以及感性；十分讲意气又热情十足的力也、为保护孤儿院誓死不从恶势力的干夫、带有浓郁地方特色的名嘉原茂、依旧幽默又豪放的真岛，都让人印象十分深刻……而笔者认为，在《如龙 3》中，几名反派的刻画则更加出彩，武斗派好女色的东城会三代目锦山组组长神田强，出场时扇那一排小弟耳光的场面非常好地诠释了此人的性格；阴险派的代表东城会直系浜崎组组长浜崎豪，出场时强买菜馆时的表现以及最后假装落魄博得桐生同情反而刺了桐生一刀的行为，都无不表现出此人的阴险毒辣，让玩家看到他就恨得牙痒痒；

而东城会的金库——总是眉头紧锁的峰义孝，心思缜密心狠手辣，一看就是做大事的人，怪不得可以成为本作的最终 BOSS，游戏对他的刻画所花的功夫可以说仅次于主角桐生一马，其对东城会现任会长堂岛大吾的忠诚和因权利诱惑而背叛组织之间的矛盾是游戏剧情方面最精彩的部分之一。这三个反派角色与主角桐生之前的对峙可以说是本作的故事中最具有“《如龙》系列”特色的部分，也是系列作品一直贯彻的黑社会权利之争的精髓所在。



▲直系白峰会会长峰义孝，眉头紧锁的表情贯彻了游戏始终。

◀三代目锦山组组长神田强，其行为是典型的黑社会打手作风。







◀浜崎豪，表情处处透露出阴险的反派人物。

细节魅力

音乐及音效



▲本次为《如龙 3》特意出山创作歌曲的矢沢永吉。

《如龙 3》严格来说除了日本音乐界泰斗级人物矢沢永吉创作的片头片尾曲和一首插曲就没有什么其他音乐了，惟一给玩家留下深刻印象的也就是战斗时激烈的电子乐了，这也是系列一贯的特色了，在进入战斗的时候会配合节奏激烈的电子乐，气氛立刻被带动起来，玩家的神经也被音乐带得兴奋起来，伴随着这种音乐的战斗自然是更加爽快了。此外，系列的一些特色音效还在，比如玩家移动到流程中重要地点的那种敲鼓的音效，非常经典，会让人立刻紧张起来并对接下来要发生的事情充满期待。



分支任务

提及分支任务，笔者不禁先要大喊：“分支任务和主线流程真是充满矛盾啊！”，笔者在游戏过程中就时常被各种各样的分支任务吸引而忘记本来主线要求去做的事情。丰富的分支任务也是系列的特色项目了，同时也是大大增强游戏性的重要因素之一。《如龙 3》同样设置了上百个分支任务，上百个任务也就代表了上百个小故事，可以说包罗人生百态，有些让人感动，有些让人大笑。比如帮助外地夫妇找狮子、琉球街不可思议传说、帮助新闻记者调查杀人事件等等，精彩纷呈，不可错过。放弃分支任务，那可以说您只能体验到《如龙 3》全部魅力的一半。

Check point 众星云集

说到《如龙 3》的细节，就不得不提到本作中请到的大批明星。首先，游戏的各个主要角色都请来了著名的声优来担当，钉宫理惠、大冢明夫等均在其中，而除去专业的配音演员，《如龙 3》还请到了很多电影电视演员来为游戏助阵，其中藤原龙也和中村狮童应该在国内玩家中也具有相当的人气。除此之外，游戏还与日本著名的时尚杂志《小恶魔 ageha》合作，请到了其下的多名美女模特出演本作中的夜店女郎，而游戏中以迷你游戏之一登场的精油按摩店按摩师也是由日本以时尚模特以及艺人双重身份活跃的高人气偶像椿姬彩菜担当的原型。有了这些明星的加盟，《如龙 3》真可谓星光四溢！



▲因电影《赤壁》和《大逃杀》而为国内观众所熟悉的中村狮童（左）和藤原龙也（右）在本作中也有上佳表现！

迷你游戏

《如龙 3》的迷你游戏相对于之前的作品不仅在数量上增加了不少，如卡拉 OK、高尔夫球、钓鱼、培养酒店小姐等，原本系列传统的迷你游戏如打棒球、麻将等也因为和众多企业合作以及其他各种原因而得到了大幅进化，这些迷你游戏同样是游戏众多可玩要素里占比重很大的一项。新迷你游戏中，卡拉 OK 给笔者的印象尤为深刻，看着桐生大叔用平常战斗中呼喝的嗓音深情演唱着歌曲，别有一番风味。



结语

除去以上所提及，《如龙 3》还有很多留给玩家惊喜的细节存在，比如游戏中的中国元素——神室町大街上到处可见的中国饭馆以及故事人物刘家龙口中说出的中文；又比如游戏中宛如艺术品一般的各主要人物背后的刺青……这一切，构成了这款故事精彩、系统完善、可玩要素丰富以及游戏性超强的作品，作为 PS3 独占阵容内的一款重量级游戏，有 PS3 的玩家绝对不容错过！



绽放 艺术之美

文 纱迦&星夜

美编 anubis

花	SCE	动作
PS3 Flowry		日版
2009年2月12日	1人	800日元
下载专用		对应玩家年龄：全年龄

“Flowery”（花）、“Aqua”（水）、“Afrika”（非洲）是SONY最早为PS3打造的三大概念品牌，最早公布的时候没人知道它们究竟该怎么玩。“水”（即《海洋假期 堡礁秘辛》）和《非洲》已经于去年登场，玩法是比较传统的动作冒险游戏，而最迟登场的《花》尽管只是一个800日元的PSN下载专用游戏，其包含的创新度以及艺术性却远胜之前两款作品。而这款作品其实是来自中国游戏制作人陈星汉创办的thatgamecompany，当世人仍在争吵游戏是否第九艺术时，他们已经悄然创造了一部无可置疑的艺术精品。

第一印象 如梦似幻

《花》注定是一款与众不同的游戏。当你进入游戏之后，首先映入你眼帘的是一个阳台，阳台上有一盆小花，这事实上就是游戏的标题画面。初次游玩的人可能会下意识地按下START键，但你会发现这没有任何效果。你要做的是转动你的手柄，当你注目于小花之上时，再按住一个键不放，就可以进入游戏了。

游戏的第一关是一片草原，如果从细节去看的话，构成这片草原的花花草草制作得并不算精细，而且都是大片大片的重复。但是游戏画面的用色非常有特点，鲜亮而夺目，从整体来看的话整个游戏画面就犹如一幅美丽的插画。而当你扬风吹起小花的时候，这幅美丽的插画就会突然变得生机勃勃，画面会随着你的行动产生各种不同的变化，当你为一个区域的全部花授粉完毕之后，更是会令整个区域发生惊人的变化。因此在实际游戏时，你完全不会对游戏画面产生不好的感受，相反的你会认为它已经达到了下载游戏的极致。

而第一关只是刚刚开始，游戏每一关的画面都非常有特色，全部六关里每关都有不同的用色，让你充分感受到游戏的魅力。到后来还有雨中的峡谷、夜晚的城市，每一关都必定会给你留下深刻印象。





■游戏的设计草图。

感受美丽 飞翔舞动

玩家在《花》里扮演的角色比较模糊，从画面上看到的是一朵花，不过玩家的任务是控制花前进的方向以及速度，因此说是一阵风可能更加贴切。《花》是一款完全对应六轴的游戏，整个手柄上所有的键都具有相同的作用——加速，就算是不同的方向键也是如此。你要做的事情就是用六轴来控制花的飞行方向，然后按下任意一个键进行加速。游戏对于六轴的应用之好，在PS3游戏里也算得上是数一数二的。

游戏的基本玩法就是控制花去接触地图上的各种花朵，接触之后花就会盛开，这个动作可以理解为生物学上的授粉。让特定的花朵全部盛开即可打开新的区域，同时玩家控制的花也会越来越多，最后变成浩大的花之军团。游戏没有时间的限制，因此不管是谁都可以顺利通关，不过如果你能熟练掌握六轴，那么你就能玩得行云流水，游戏的速度感同样不会让你失望。

而在随后的关卡中，玩家还会领略到更多的玩法。包括自动飞行、环绕、自动加速、撞击等等，这些都为我们展示了续作的全新可能——如果有续作的话。

不可错过的佳作

除了画面、操作和故事，游戏还拥有很多优点，作为一款只需要人民币50元左右的游戏来说相当超值。

★游戏对应奖杯系统，部分奖杯的设定相当别出心裁。

★游戏尽管3个小时就能通关，但每关都存在着大量隐藏要素，足够玩上好一阵子。

★游戏的通关画面同样很有特色，STAFF是我看过的游戏里最特别的。最后的结束画面也令人惊叹。

★游戏的音乐绝对是加分项目。游戏的音乐音效对于故事和操作都有很好的补充，尤其是当你操作熟练的时候。





▲游戏画面与设定图一样精美。



花之真意

从你开始接触这个游戏起，你就会感受到：制作人在试图向你传达某种含义。游戏每一关开始都会出现一些大家司空见惯的画面，或是车水马龙的街道，或是繁华喧闹的闹市。而之后的六个关卡中，每个关卡都会为你展示一张完全不同的地图。初期你会觉得这是一个在讲述环保的主题，你要用你的双手将贫瘠的大地复苏，玩的时候什么都不用想，只须尽情沉浸在花的海洋中即可。但到了后来，你将迎来一个阴暗低沉的世界，这里还有能对你造成伤害的高压电，前后风格的迥异让你觉得似乎是换了个游戏。而在游戏的最后，你甚至会面对一个夸张的最终 BOSS，你要从他的手中夺回五光十色的都市，冲上通天塔将阻挡你的一切障碍砸个粉碎。

《花》的故事非常简单，但包含的意义却很深遂，每个人对此都会有自己的理解。游戏的总体长度大概 3 个小时，如果你在某个晚上拥有 3 个小时空暇，不妨坐下来玩一下这个游戏，必定会令你有所感悟。



从各种环境的强烈视觉对比中可以看出本作的环保主题。

《花》：来自国人的艺术精品

由于游戏代工行业的发展，越来越多的国内公司参与到国际一流大作的开发，但很多都只是停留在美术制作的层面，而作为一款游戏真正的灵魂应该是创意设计。由中国游戏制作人陈星汉创办于洛杉矶的 thatgamecompany 是一家真正以创意制胜的游戏公司。关于陈星汉，本刊曾于《游戏名人堂》栏目中有过详细介绍，这位“80 后”的游戏制作人成长于上海，从小热爱游戏，在上海交大就读期间曾参与制作过 3 款游戏，后来进入美国南加州大学攻读互动媒体专业硕士并创作出三款获奖游戏，毕业后加入 EA Maxis 工作室，一年后创办了 thatgamecompany 并担任创意导演。

陈星汉开发的《流》（FlOw）以其独特创意和出色的游戏性大受好评，曾是 PSN 上最成功的游戏之一。最新作《花》再次让世人看到了陈星汉与 thatgamecompany 非凡的艺术创造力，业界评价与销量都创造了新高，可谓是一款名利双收的作品。



thatgamecompany 的主要成员。

thatgamecompany 创始人陈星汉致本刊的感言

《花》是一款抒发人对都市与自然向往的游戏，是一个抽象而引人深思的互动感受。游戏发生在一系列都市花卉的梦境中，玩家扮演自然，驾驭清风去播撒生命。从无尽的绿色原野，到都市的喧嚣，玩家的情感会随着自然的旅程起伏。游戏本身的灵感几乎都来自于我在上海生活和美国旅行的经历。

《花》发行至今我们已经收到将近百余封感谢信，许多玩家都被我们的作品所打动，甚至有 60 岁的老人写信给我们。身为一个中国设计师，我很希望让中国的玩家知道这款游戏是出自国人之手，同时也想让大家知道中国游戏开发者也一样可以走创意路线，在国际上竞争。



《花》所获奖项一览

- 最佳原创游戏提名——E3 展游戏批评家大奖
- E3 金奖——GamePro
- 最佳下载游戏——1UP E3 大奖
- E3 最佳下载游戏——GameSpy
- PS3 创新特殊成就奖——IGN
- 最佳原创游戏——UGO
- 最具创新游戏提名——PS Universe

花开天下，载誉而归

《花》自从在 2007 年东京游戏展公布以来，在国外媒体中备受关注，如梦似幻的美丽画面使其充满了艺术气息。在 2008 年 E3 展中，本作凭借独特的创意和出色的操控性赢得媒体的一致好评，成为最受关注的 PSN 游戏之一。游戏在美国发行之后，在游戏界造成了很大的轰动。不仅评论界将该作与艺术作比较，同时它也打破了索尼 PSN 北美首周销售量的记录。根据 Metacritic 网站对 44 家媒体的评分统计，本作得分为 88 分，是 PSN 游戏中的佼佼者，玩家评分更是达到了 95 分。

这是我见过的最具艺术性的游戏。它令人陶醉的画面让你置身于梦幻而又熟悉的地方，在音乐的搭配下，当你在其中飞舞时，一切仿佛活了过来……

——MSNBC

它是为数不多的成功应用了 PS3 动作感应手柄的游戏之一，让你带着花瓣飞跃翠绿的、梦一样的地方。也许它看起来像小女孩的游戏，也许看起来有些奇特，但相信我，自己玩了就会明白。

——《花花公子》杂志

游戏虽短，但重玩每一个关卡都是一种享受——移动的自由感让游戏给人的感觉就像温柔拂动的清风。《花》是一款所有人都能乐在其中的游戏。

——1UP 网站 100 分

一款设计小巧、美丽而优雅的软件，玩过之后受益无穷。

——Giant Bomb 网站 100 分

它对游戏这种总是强调破坏而轻视创造的娱乐类型进行了独特的演绎，我认为这款游戏所提出的主题将会成为新的业界话题。

——Gaming Age 网站 100 分

《花》是一款六轴手柄等待已久的游戏：这是一款没有动作感应完全无法玩的游戏，而在他们完美的设计中，动作感应的乐趣十倍递增。如果因为它的独特而漠视，你将会错过 PSN 历史上最精致（也绝对是高雅）的游戏。

——《D+PAD》杂志 90 分

它将会与所有热爱自然与灵性的人们产生共鸣，这是一款能够触动心灵的游戏，它歌唱生命的美丽——却又无需任何言语。

——IGN 网站 90 分

©2009 Sony Computer Entertainment America Inc.

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

新栏目“游戏 3.0”从本期开始，正式与大家见面了！看过上期特稿《游戏 3.0》后，想必大家对于这个概念已经有一点初步认识了。游戏 3.0 的三大核心要素就是游玩、创造与分享，而这些都需要借助于网络才能得以充分实现。现在的三大次世代主机均具备网络功能，PSP 和 NDS 也或多或少地有这方面的需求。我们的“游戏 3.0”栏目就是要为大家创建一个纸上交流平台，带给大家关于游玩、创造和分享的资讯。这里也欢迎大家能够更好地加入进来！平信地址照旧，Email 发至 ucg@ucg.com.cn 即可。

游戏 《街头霸王IV》下载服装分享

尽管 Capcom 为每个角色设计了 10 种颜色，但依然掩盖不了其视钱如命的本质。一个格斗游戏有两种服装应该是标准配置，不过《街头霸王 IV》的 2P 服装却是需要你付费下载的。而且这些服装都是本来就存在于光盘里的，玩家付费下载的其实只是一个 100 来 K 的解锁程序，在此不得不汗一个。目前 Capcom 已经放出了 4 个服装包，下面就为各位展示所有女性角色的 2P 服装！提供分享的人是编辑部第一色……第一街霸迷——多边形！（Viper：怎么没有我?！纱迦：啊，忘记你是女人了，抱歉，下次吧！Viper：死吧！）



春丽

老实说这套服装又俗又丑，完全配不上我们的格斗女皇，一看就是没认真做的东西。



嘉米

嘉米的 2P 服装比较赞。紧身加御寒外套，看上去非常性感，当然说白了就是 1P 服装加个套子。



萝丝

波斯舞女装。套在这位高龄女性身上的确有点过火了，透明的裤子很有《天方夜谭》的感觉。



樱

樱的服装很赞：里面是体操服，外面套的是隆的外套。厚道的是樱 2P 的第 10 种颜色是无外套的体操服，可变相视为 3P 服装。

游戏 《高达无双 2》第三弹新任务



厚道的 NBGI 于 2 月 12 日又放出了第三弹新任务，供 PS3 和 X360 玩家下载。这次的新任务包括《爱的情人节》、《一鼓作气》、《抉择之时》、《真・高达无双 2 地上篇》以及《真・高达无双 2 宇宙篇》这 5 个新任务，全部免费。这 5 个任务里面有难度非常大的关卡，而且也能籍此收集一些珍贵的部件。尽管现在玩这个游戏的人已经不多了，不过这种态度依然是值得表扬的。

更新 白骑士新动态

自从《DQ IX》延期后，貌似 Level-5 也有了更多的时间来维护自家大作。2 月 19 日和 2 月 26 日，PS3 游戏《白骑士物语 古之鼓动》迎来两次较大的变动。首先是游戏系统升级为 1.04 版，追加了自动行走功能，令玩家可以在移动的同时换装备、打字、看地图，非常方便。另外也改善了网络服务，同时将原来独享的部位破坏奖励改为人人有份。

游戏还追加了“决死的防卫战”系列的两个任务，难度非常大。这个任务的主要目的是用来填魔兽系列素材的坑，之前很多玩家在制作魔人系列的装备时就卡在这里了。不过即使追加了这两个任务，玩家还会遇到新的难题——古魔人系列素材，看来 Level-5 之前的坑的确是挖得太深了，以至于要用两个月时间去填。



不过作为一款网络完全免费的网络角色扮演游戏，本作无疑是出色地完成了任务。尽管有一些玩家选择了退出，但空前繁荣的二手市场使得很多新手也投身进来，目前游戏的网络情况依然良好。如果你还没有开始冒险之旅，现在加入也为时不晚哦！

更新 PS3 奖杯大幅进化

奖杯系统诞生至今，与 X360 的成就系统相比，称得上是各有千秋。不过奖杯不如成就的是，查询起来很不方便。X360 玩家使用 PC 上网即可查询自己的成就以及游戏列表，借此还能与其他玩友进行交流和切磋，而 PS3 的奖杯还没有这个功能。

不过现在这个不便已经成为过去，从现在开始奖杯系统也可以通过 PC 上网来查询，这个设定简直是让奖杯饭欣喜若狂啊！各位奖杯饭们可要抓紧时间喽。

目前只有美国 SONY 开放了这项业务，地址是 http://www.us.playstation.com，所有服的账户均可在上面登录查询。而每个游戏也可以点开查看，方便了解目前的游戏进度，非常方便。目前最厉害的玩家居然有 20 来个白金奖杯了，让去年还排名在世界前 50 名的某编泪流满面。

未来还会有更多的改进出现，PS3 玩家可以期待一下。



更新 UPDATE GAME 3.0 《COD WW》新补丁



风靡一时的《使命召唤 战火世界》最近放出了最新补丁，PS3 版补丁的容量多达 170M，而且完全免费，着实让玩家高兴不已。但是实际更新完之后，就会发现游戏惟一多出来的东西就是一张白天的 MAKIN 地图，再就是修正了一些错误云云，至于盼望已久的全新僵尸模式完全没有动静。所以很多玩家经过短暂的惊喜后，又转投《杀戮地带 2》等其他游戏去了。不过官方已承诺会推出新地图（包括对战地图和僵尸模式），而且已有图放出来，我们看来只需要耐心等待即可。

分享 SHARE GAME 3.0 《魂斗罗》3.0 版





《小小大星球》被誉为是游戏 3.0 的最佳诠释者，尽管目前大作如云，但有爱的玩家依然在孜孜不倦地制作《小小大星球》的全新关卡。目前《小小大星球》上已然有成千上万的优秀自制关卡，称得上是常玩常新。Neo Gaf 论坛的 7 名网友立志要在《小小大星球》中重现 FC 经典之作《魂斗罗》，耗时一个月之后他们终于成功了！大家只要在《小小大星球》中搜索 Leonidas2123 即可找到，里面有《魂斗罗》1～8 关，熟悉的画面、音乐以及关卡设计，和当年的 FC 版已经相差无几。相信每一个老玩家都会被感动得热泪盈眶。由于上传者有删除的可能，所以想亲自体验一把的玩家可要抓紧哦。

分享 SHARE GAME 3.0 只要有心 人人都是街霸！



上个月网络上流传着一段“小沈阳”化装成春丽打《街头霸王 IV》的视频，观者无不啧啧称奇。这究竟是如何实现的呢？其实始作俑者便是官方。Capcom 官方提供了一个有趣的视频制作游戏，可以让你通过上传自己的照片制作游戏影像，亲身进入《街头霸王 IV》的游戏世界。

网页地址是http://www.streetfighter.com/myfistyourface/，进入之后点击 GET STARTED 即可开始制作。官方提供了 6 组对战影像供大家恶搞，大家可以把照片上传至该网站，即可以完成改头换脸的工作，之后就可以静心欣赏战斗了。

不过上传的照片必须满足以下要求：必须闭上嘴巴、头发不能遮盖脸、面朝正前方、照片大小不能超过 2M。除此之外就没有限制了，用真实、虚拟、卡通图片均可，有兴趣的话你可以上传亲朋好友乃至你自己的照片。如果你不反对的话，你甚至可以把你精心制作的影像上传到优酷、土豆、YOUTUBE，让大家一起来瞻仰……当然奉劝大家最好别这样。



分享 SHARE GAME 3.0 在线故事：名侦探纱迦



在线故事这个版块，专门用来讲述玩家在联网玩游戏时发生的故事，由于栏目新开张，就由本人先来打响第一炮吧！

《白骑士物语 古之鼓动》里最麻烦的任务就是垃圾屋，在这个任务里玩家需要挖十个东西交给委托人，之后根据交的东西来决定打哪个 BOSS。其中最麻烦的 BOSS 是金人（弱点：斧头，耐性：火），金人必须交十块金块才能挑战，而在挖金子的地点是既有金块又有铁块。恶心的是如果有人偷偷交了铁块的话，就算是九金一铁，最后也会打铁人（弱点：火）。有些没有公德心的人为了打铁人，就偷偷使坏，令其他三人苦恼不已。因为游戏中无法看到别人交的是什么，所以出了问题还不知道是谁干的。

有一次我和另外三位玩家一起打金人，打了 30 分钟，总算凑足了十个金块，于是众人马上调整装备准备 BOSS 战。我和另外两位玩家抽出斧头准备大干一场，剩下的一个人却拔出把火剑，当时我就有不祥的预感，结果进了 BOSS 战，果然金人变成了铁人。我愤怒地指责那小子捣鬼，那小子还在装清白，可是这哪里骗得过我名侦探纱迦！（看到这里，大家可以先自己推理一下。）我把我的推理对大家一说：“金人怕斧头不怕火，铁人怕火。我们三个人都抽斧头，你抽火剑，这说明你早就知道会打铁人——真相只有一个，凶手就是你！”另外两个玩家立刻恍然大悟，那小子立刻惭愧得无地自容，战后立马闪人，当然他也马上进了大家的黑名单之中。

在线游戏时，大家一定要注意礼貌，损人利己的事情不能做。PS3 和 X360 可以给差评、加黑名单，小心你声名狼藉哦！

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持：丁丁



尽管现在3D化已经成为了众多格斗游戏的主流选择，不过SNK看来仍然对2D格斗恋恋不舍。近日这家公司又在自家原作的基础上来了一次大翻新，推出了《格斗之王2002 无限之战》。丰富的角色选择和对于系统的进一步微调都让这款游戏更适合现在玩家的口味。如果你想在PS2上重温当年的热血感觉，那就不要错过它。

巧的是Capcom也没有忘记自家次世代的初期游戏《丧尸围城》，并成功地将它移植到了Wii上，加入了特有的体感操作功能。据炎骑士说，这曾经是他玩的第一款次世代游戏，所以本期就由他来为大家讲解Wii版的种种变化。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

Email: guide@ucg.com.cn

攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

格斗之王2002 无限之战 2D格斗热血重燃！

《格斗之王 2002 无限之战》终于同广大格斗游戏迷们见面了！本作是《格斗之王 2002》的改进版，在《格斗之王 2002》原作的基础上增加了新招式、新角色，游戏平衡性也得以重新调整。在本作中登场的角色人数更是达到《格斗之王》系列史上最多的66人！看来“格斗饭”们已经摩拳擦掌，迫不及待了吧？那就让我们开始较量吧！ Ready ~ GO！

阳光成员 许磊

原名：ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 アンリミテッドマッチ
机种：PS2　类型：格斗

对比前作

本作的系统相对于前作变化还是很多的。首先，出招指令做了很多改变，尤其是各角色MAX2的输入方法变得更加顺畅，使得指令输入难度降低不少，出招也更为简便，而且新增消耗3格气直接使用MAX2，不用等BC后，实用性大增，只可惜依然不能用于SC后使用。

其次，BC爆气取消系统也大幅强化，角色BC状态下能用包括普通技在内的攻击方式取消后接超必杀技，而且所有需要蓄气的招式在BC状态中不用再蓄气，只要直接输入方向指令就能出招了，如此一来，不光只是拥有大量打击技的角色，连前作中那些投技、储气型的角色也能占到BC系统的好处了！

键位说明

7	8	9	↖	↑	↗
4	5	6	←	N	→
1	2	3	↙	↓	↘

重拳：C　重脚：D
轻拳：A　轻脚：B



本作的改进还有很多，例如：新加入了可视的防御耐力槽，由此更增加了战斗时的策略性；只能用强攻击（C或D）来拆投，且普通投技威力减弱；防御中使用吹飞攻击和紧急回避的攻击判定与速度得到加强；MAX超必杀技也同样能在非BC状态下使用，须消耗3格气槽；在BC状态中，所有超必杀技可以随时取消；新增了数名角色，包含KOF99～2001的所有Boos，以及哈迪伦、麟、李香绯、KOF99中的两个克隆京等……

攻击判定的改变

本作中许多角色的必杀技以及超必杀技的攻击判定都发生了改变，使得连段变得有些不同。有部分角色的必杀技在前作中是可以接超杀的，但在本作中却无法再接上，如：卢卡尔的624B，前作中是可以直接接超杀的，但本作中只能再接普通技和必杀技，而624D附带弹墙效果，而卢卡尔本作中的超杀却都是拥有万能追打效果，可在任意技后接超杀，比较典型的624B（或624D）+623B+超杀成立，或624B（或624D）+236B/D+超杀成立，甚至CD后直接超杀也成立，可谓无敌！还有部分角色的MAX2追加倒地攻击效果，如：VANESSA、藤堂香澄、KYO—1等，即使对手已倒地，只要还没起来，都可以用MAX2再追打。这些改变使得玩家们在对战中将有更多选择，战斗将更加爽快、多变。



隐藏人物



本作有14个隐藏角色，分别是Krizalid(KOF99中的BOSS)、暴风高尼茨、ZERO（KOF2000）、ZERO 0（KOF2001）、Igunisu(KOF2001中的BOSS)、卢卡尔（KOF2002）、吉斯、噩梦吉斯、椎拳崇（KOF2000）、坂崎琢磨（KOF2000）、罗伯特（KOF2000）、暗黑克里斯、暗黑七枷社、暗黑夏尔米。

其中，暗黑克里斯、暗黑七枷社、暗黑夏尔米是一来就可以选择的（按住SELECT），Krizalid、暴风高尼茨、ZERO、ZERO 0、Igunisu、卢卡尔、吉斯这些BOSS级的人物则必须在游戏中击败之后才能使用。

剧情模式中（包含3V3、1V1）出现的最终BOSS是谁跟分数有关，要想用剧情模式打出所有BOSS比较烦琐。在这里推荐打生存模式（ENDLESS），只要战胜现有的所有角色，BOSS们就会纷纷登场了，击败他们后即可使用。而噩梦吉斯、椎拳崇（KOF2000）、坂崎琢磨（KOF2000）、罗伯特（KOF2000）这些里角色的出现方法则是要完成任务模式（CHALLENGE）后才会出现。

【注：在生存模式中，只会出现已有角色，如果没有打出里角色，则该模式中里角色不会出现，但BOSS则是打完所有已有角色后就会出现的，除了噩梦吉斯。】

具体方式为

通过CHALLENCE1～10，罗伯特（KOF2000）出现；
通过CHALLENCE11～20，椎拳嵩（KOF2000）出现；
通过CHALLENCE21～30，坂崎琢磨（KOF2000）出现；
通过EX CHALLENCE20，噩梦吉斯出现。

特殊组合结局

在剧情模式中，玩家选择默认的组队通关后都会在画廊中追加一张通关图片，还有些隐藏组合，通关后也会追加特殊通关图片，这些特殊组合也许大家都能猜到吧？追求完成率的玩家努力去尝试所有的组合吧！

在此公布一部分已经证实的特殊组合队伍，有兴趣的玩家也可以试一下自己是否能找到更多的特殊组合。

KOF2002UM主角队：无名、KYO、K'
克隆队：KYO—1、KYO—2、KYO—KUSANAGI
BOSS队：ZERO、ZERO 0、Krizalid
95极限流队：罗伯特、坂崎良、坂崎琢磨
95超能力队：麻宫雅典娜、椎拳崇、镇元斋
巨人队：陈可汉、MAXIMA、大门五郎
墨镜队：蔡宝健、K'、克拉克
性感美女队：不知火舞、夏尔米、ANGEL
御姐队：MATURE、VICE、VANESSA
风暴队：东丈、蔡宝健、暴风高尼茨
吉斯队：吉斯、山崎龙二、比利
暗黑之血队：吉斯、暴风高尼茨、卢卡尔

中文游戏风向标 本月的官方中文游戏首推微软推出的《光环战争》，用即时战略游戏的方式来体验“光环”的世界对于粉丝们也算是一次全新的体验。尽管游戏的流程不长，但是完全中文化的故事非常值得观赏。

伊加传说 水之魔石

传统、传统的让人惋惜

原名：ミマナイアルクロニクル
机种：PSP　类型：角色扮演



阳光成员 黑X

本作由“工画堂工作室”制作，画风其实还是可以为大多数人接受，只是画面略显寒碜了点。而官方对本作的定义是“传统RPG”，其实从本作的素质来看，画风，声优表现都还是很不错。尤其是音乐的旋律还是与游戏挺搭配，几首圣歌也比较优美，只可惜缺乏变化。总之喜欢“传统RPG”的玩家还是可以尝试一下本作，至于本作究竟什么地方传统，还请往后看了。

战斗系统

十字键	移动	×	防御
○	攻击	□	魔法
△	菜单	SELECT	切换排头角色

本作的战斗系统有些出人意料，虽然官方标榜是传统RPG，可惜这战斗一点也不传统。普通模式下，由玩家操作主人公靠近敌人直接发动3连击；魔法可以进入菜单选择发动，或者通过“攻击设定”后用□键配合十字键来快速发出。另外某些攻击魔法，看准时机还可以接在普通的3连击后形成4连击。

见切 普通攻击时，有节奏的按键，如果时机准确，会进入“见切”状态。此时主角全身发金光，并且攻击力、命中力、速度都会上升。之后继续有节奏的攻击，就可以持续发动“见切”，这对于普通杂兵的伤害是相当可观的，还请多多利用。

魔导石

本作各位角色的武器并不能更换，取而代之的是魔导石系统。将各种魔导石镶嵌到武器上，就可以令武器的能力上升，当然不同属性的魔导石所增加的效果是不同的。另外魔导石除了在迷宫中的宝箱获得之外，也可以在商店以及商人那里购买。

魔导石属性	增加效果
火	攻击／火耐性
炎	攻击／知性／速度／火耐性
水	攻击／知性／水耐性
海	攻击／防御／知性／水耐性
风	攻击／速度／风耐性
岚	攻击／知性／速度／风耐性
地	攻击／防御／地耐性
山	攻击／防御／知性／地耐性
光	攻击／幸运／光耐性
音	攻击／防御／知性／幸运／光耐性
暗	攻击／命中／暗耐性
月	攻击／知性／命中／速度／暗耐性

迷宫

其实本作剧情还算不错，传统俗套但是却看的下去，属于慢热型游戏。但迷宫部分的设计可能会让人感觉过于传统。



比如本作的迷宫系统没有地图，场景显得比较单调，岔路极多，伴随着并不是很低的遇敌率，可能该游戏还没有体现其优点就被玩家抛弃了，这不能不说是一个遗憾。在这里惟一能给大家提的建议就是，耐住性子，不要着急，可能的话用笔来记录自己的路线，这也是应对这种“传统RPG”最传统的方法了。

密语

当玩家通关之后，可以在游戏主菜单的相册模式看到一些由8个日语假名组成的密语，在城镇的“パン屋”与右边的人对话输入密语就可以获得一些奖励，至于是什么还请大家自己亲手去解开了。另外有一些由英文组成的密语或许令很多玩家有些迷惑，因为指定的地点是无法输入拉丁字母的。这些密语就需要玩家去官方指定的网站去解开了，具体网址如下，有兴趣的玩家可以试试，这可是不收费的。

http://www.gunghoworks.jp/game/mi-mana/secret/novel/novel.html

丧尸围城 丧尸的祭品

这里是丧尸购物中心三日游



Wii版在各个方面的缩水显然是无法回避的。不过这并不意味着游戏本身就一无是处。一方面，对于动作游戏苦手来说，难度降低的Wii版可以让他们有机会感受这款硬派风格游戏的独特魅力。另一方面，对于习惯传统流程制游戏的玩家来说，只要耐着性子认认真真去做任务，就可以一个不差地看完游戏中的所有剧情片段，省去了X360版反复通关的麻烦。

原名：Dead Rising：ゾンビのいけにえ
机种：Wii　类型：动作

操作的变化

一提到Wii版上的操作变化，我们自然会联想到体感操作。不过事实上，这一次的操作变化主要还是针对键位的改动，真正应用到体感操作的地方并不是很多。对于习惯了X360版的老玩家来说，Wii版中的操作方式似乎会令他们感到明显的不适应，这其中的最大原因就在于取消了角色的跳跃能力。不过不用担心，对于原作中需要翻越障碍才能进入的一些特定场景，Wii版中采取了折中的方式来变相实现。当玩家操纵角色接近带有各种特殊标识的位置时，只要根据提示同事按下A和Z键即可令角色作出诸如翻越障碍或开门的动作了。



至于体感操作方面，Wii版中的变化主要针对角色战斗时的动作以及QTE进行了改动。体感操作的优点在于可以作出一些按键无法实现的动作。比如，当弗兰克手持大锤时，按键和横向挥动遥控器只能令其将锤子抡起来横扫，但如果纵向抖动手中的遥控器，那么弗兰克还会直接将锤子从上至下砸向敌人，这一招对付趴在地上装死的丧尸相当有效。

敌人种类增多

尽管Wii版中敌人的数量大幅减少，但这并不意味着弗兰克可以在购物中心里随意闲逛。为了让游戏难度不至于过度下降，Wii版中加入了鹦鹉和贵宾犬这两种新的敌人。前者不仅拥有较高的速度，后期出现的鹦鹉还具备“轰炸”的能力；后者除了动作比丧尸要快上许多之外，攻击力也比较高。一旦在场景中发现这两种敌人，那么就一定要第一时间消灭，否则很容易被它们搞得十分被动。

欢迎来到武器店！

在原作中，只要干掉武器店的老板，那么就可以随时回到这个地方补充枪支弹药。而这一次，弗兰克却无法再享受免费的武器供应。当战胜武器店老板之后，这个长着酒糟鼻的邋遢店主会老老实实地做起他的生意来。并且，这里将成为弗兰克获得枪支的惟一途径。不过好在，随着游戏的推进，武器店里可供选择的武器种类会越来越多。你甚至可以卖掉手中的手枪，换一支威力更大的毛色红九“盒子炮”来用用！

除了出售武器，Wii版中的武器店居然还提供图书的销售。在原作中，弗兰克可以通过在各处的书店捡到书籍来学习技能。而在Wii版中，这些散落在各处的技能图书全部被集中在武器店出售。玩家所要做的，就是不定期地到武器店购买更新的技能图书即可。

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！
投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000　Email：guide@ucg.com.cn

天诛 4

PSP 日版
原名：天诛 4

游戏隐藏要素一览

项目	开启要素&道具作用
本篇模式通关	获得特殊道具“忍足袋〇九”，作用是提高角色的移动速度。
完成十个片手业任务	开启画廊模式。
完成二十个片手业任务	开启音乐鉴赏模式。
完成三十个片手业任务	主角习得新必杀技。
完成四十个片手业任务	开启CG鉴赏模式。
完成全部五十个片手业任务	获得特殊道具“五色米”，作用是令角色时常处于心眼状态。
完成本篇模式、里·天诛模式以及全部片手业任务	获得特殊道具“忍具百货店”，随机携带三种忍具进入任务，忍具使用次数无限。
集齐本篇模式的全部地图残片	获得特殊忍者刀“十六夜”（力丸用）和“鬼火”（彩女用），特点是拼刀模式中刀不会损坏，另外攻击后会令目标着火。
集齐里·天诛模式的全部地图残片	获得特殊道具“鬼の面”，装备后可使用最终BOSS鬼阴。

[提供者：羽纹]

中文游戏风向标 在PSP平台上，本月有两款民间汉化的游戏。《赝品画廊》完全汉化版是一款根据漫画改编的推理游戏，讲述了艺术品鉴定师运用知识和逻辑推理能力来破解各种赝品的故事。另一款游戏则是《梅泽由香里的简单围棋》，由于本作包含丰富的帮助以及指导模式，所以对于围棋感兴趣的玩家可以找来一试。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

2 月底和 3 月初是大作盛开的季节，此时购机的玩家将获得前所未有的满足感。PS3 价格四平八稳，多部大作的推出确实在一定程度上刺激了主机销量的上升。X360 双 65 纳米版本众多，玩家购买时首先考虑电源是 220V 直插的，比如港版和韩版，不然买回一台主机还要再买一个大火牛，挺麻烦的。与游戏软件市场的一派繁荣景象相比，游戏硬件市场可以用死气沉沉来形容。PSP3000 破解工作停滞不前，而 PSP4000 相关传闻已经有不少了，这些是摆在想购入 PSP 的玩家面前的一道艰难的选择题。

市场风向标 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐－2000型

	品牌／型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	1980 元
记忆棒	8GB HG 超高速记忆棒（组装高速 7688MB）	138 元
贴膜	PSP-2K／3K 用卡登仕贴膜	28 元
保护包	卡登仕机器人铝盒	68 元
总计：2214 元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 PSP-2000 价格的稳定也可以看作是市场对其热情的下降，毕竟 2000 元左右的价格实在有些离谱，简装版的 X360 也不过这个价格。虽然家用机和掌机没什么直接的可比性，但是多少还是能看出当前 PSP-2000 的价格确实是有些贵了。不过对于十分喜爱 PSP 的玩家来说，2000 元的售价也不是一个障碍，如果腰包里的银子支持自己购买的话，近期入手也确实是个不错的时机，因为 PSP 游戏正面临着井喷，相信买了之后就能很快的沉迷到 PSP 的游戏海洋之中。

PSP购机推荐套餐－3000型

	品牌／型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1180元
记忆棒	8GB HG 超高速记忆棒（组装高速 7688MB）	138元
贴膜	高仿原装HORI PSP-3000专用贴膜	10元
总计：1328元		

主机及主要周边参考价格

PSP-2000 主机（黑白银）	1980 元
PSP-2000 主机（彩色）	2080 元
PSP-3000 主机（黑白银）	1180 元
PSP-3000 主机（彩色）	1250 元
4GB 索尼组装记忆棒（3870MB）	68 元
4GBMARK2 组装记忆棒（3829MB）	66 元
8GB 超高速 HG 组棒（7688MB）	138 元
8GBMARK2 组装记忆棒（7869MB）	128 元
16GB 高速 MARK2 组棒（15GB）	460 元
原装Sandisk 4GB TF 卡（水货、工包）	68 元
原装Sandisk 8GB TF 卡（水货、工包）	128 元
原装金士顿 TF 转记忆棒用转接卡	68 元
高仿金士顿 TF 转记忆棒用转接卡	28 元
银哥 CR-5400 双槽 TF 转记忆棒用转接卡	65 元
PSP-2K／3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K／3K 高仿线控耳机	38 元

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 PSP-3000 的售价一直以来都维持在一个较低的水准，很多玩家也都入手 3000 性主机等待破解，不过这里需要提醒近期打算购买 PSP-3000 玩家的是，想要买来等主机破解就一定要买最早发布的港版黑白银三种颜色的主机，因为这三种颜色的主机自带的系统版本都是 4.21，这个版本的系统存在存档漏洞，破解的可能性是最大的，而半月前上市的 PSP 炫彩系列，其系统版本均为 5.03，而 5.03 的系统已经修复了存档漏洞，所以其破解的可能性相对也就小了许多，如果是单纯的仅用 PSP-3000 作为 MP4 使用的话，则不存在这样的购买问题。

X360购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	X360 主机（双 65 港简版）	2480 元
电源	组装电源（220V 直插）	120 元
视频线	高仿 VGA 线	80 元
记录卡	X360 专用记录卡（256M）	60 元
总计：2740 元		

备注：主机价格已含改机费用。官方标准包装附带色差线一条、原装无线振动手柄一支、耳麦一副、电源及电源线一套。

点评 节后的 X360 双 65nm 版主机价格一直就处于下降的态势，近半个月也是如此，像是日版的和刚上市那阵子比，最近的双 65nm 版 X360 主机价格要跌落很多，而且已经慢慢趋于稳定，想要购买的玩家基本已经可以出手了。而对于腰包里没那么多钱的玩家，单 65nm 的主机也可是值得考虑的，不过在有些地方可能不太好买到，需要提前到电玩店去预定。

主机及主要周边参考价格

X360 主机（港版，双 65nm，无硬盘）	2480 元
X360 主机（日版，双 65nm，无硬盘）	1980 元
X360 主机（韩版，双 65nm，无硬盘）	1950 元
X360 主机（日版，单 65nm，60GB）	1900 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	120 元
60GB 硬盘套装	780 元
原装无线手柄	220 元
原装有线手柄	300 元
原装 VGA 线	280 元
高仿 VGA 线	60 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	60 元
手柄充电套装（4000mAh）	80 元
组装 256M 记录卡	60 元

PS3购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PS3 （港版，80GB）	2650 元
线材	高仿索尼 HDMI 线	70 元
总计：2720 元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 PS3 的售价总是次世代主机中最稳定的，每个月基本都没什么变化，不过近来传出 PS3 有降价的趋势，虽然不一定是真的，但是索尼想要 PS3 取得更大的突破，游戏、价格双管齐下可能才是最奏效的。最近 PS3 的大作也不少，《杀戮地带 2》已经发售，跨平台大作《生化危机 5》也全面到货，所以比较钟情于 PS3 的玩家可以考虑这个时候入手了，毕竟在价格十分稳定的情况下，随游戏入手主机才是最大的动力。

主机及主要周边参考价格

PS3 主机（港版，40GB）	2300 元
PS3 主机（港版，80GB）	2650 元
PS3 主机（港版，160GB）	3450 元
原装 DS3 无线振动手柄	298 元
组装 DS3 无线振动手柄	120 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	340 元
高仿索尼 HDMI 线	70 元

市场报价信息更新截至 2009 年 3 月 5 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

NDS购机推荐套餐－DSL

	品牌／型号	价格
主机	iDSL（行货）	1080 元
烧录卡	AK2 烧录卡 V2.1	68 元
TF 卡	金士顿 2GB microSD 卡（行货）	48 元
贴膜	组膜	5 元
保护包	NDSL／iDSL 专用晶彩聚碳酸酯保护壳	16 元
总计：1230 元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓）、触控笔2支、充电器一个、行货认证卡、保修卡、说明书及光盘各一份。

点评 最近的主机市场上刮起了一阵韩流，大部分机种都以韩版主机销售为主，这主要还是得益于价格上的优势。目前，NDSL 行货主机和韩版主机大概有 100 元之差，很多想观望行情的玩家也都索性购买了韩版主机，等以后 NDSi 行情稳定了再考虑换 NDSi。虽然笔者不太推崇这种做法，但是对于资金周转不开而又想买 NDSi 的玩家，这未尝不是一个好的办法。其实如果买完 NDSL 后不打算考虑换机的话，行货还是首要的选择，稳定的货源和良好的售后都是行货比水货有优势的地方，而且支持行货也能让国内的电玩市场得到良性的发展，所以如果不在乎这 100 元的话，买 NDSL 还是买行货来的实在一些。

主机及主要周边参考价格

iDSL 主机（多色）	1080 元
NDSi 主机（黑白）	1340 元
NDSL 专用 Hori 贴膜	58 元
NDSL 专用卡登仕贴膜	38 元
DSi 专用 Hori 贴膜	68 元
NDSTTi 简装版	88 元
EZVi 简装版	98 元
EZVi 标准版	120 元
R4 Ultra（原装）标准版	158 元

DS购机推荐套餐－NDSi

	品牌／型号	价格
主机	NDSi（日版）	1340 元
烧录卡	EZVi 标准版	118 元
SD／TF 卡	金士顿 2GB microSD 卡（行货）	48 元
贴膜	新一代 DSi 专用 Hori 液晶保护贴膜（高仿）	10 元
水晶壳	超技 NDSi 专用 EVA 保护包	28 元
总计：1544 元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 一直比较平稳的NDSi最近有了小幅的降价，大概从1400元左右下降到了1350元左右，降价幅度有50元左右。这对于一直等待入手NDSi主机的玩家来说应该是个不错的消息。

黑角出品 霹雳雷神极速基座

产品编号：BH-Wii10901

生产厂商：黑角（广州意翔电子）

适用机种：Wii

内含物品：Wii 竞速方向盘 ×1 霹雳雷神基座 ×1 售后保障卡 ×1



当前三大主机之中，最便宜的主机莫过于任天堂的 Wii 了，尤其在国内市场，Wii 的价钱有时候会比一台可破解的 PSP2000 还便宜，所以不少玩家会首先考虑入手台回家耍耍。黑角推出的这款"霹雳雷神极速基座"是专为 Wii 上竞速游戏而设的赛车基座周边，通过嵌入 Wii 手柄，让玩家体验仿如置身赛车场的感觉。该产品正面与市面上的 Wii 方向盘并没有太大区别，其中嵌入手柄的凹槽四角装有软绵垫，可以在增强手柄与方向盘之间摩擦力同时保护 Wii 手柄以防刮花。背后是连接基座的接入端。整个方向盘材质手感厚实。比较特别的是在基座的左右两端有个黄色的圈键，按住它就可以让基座折叠部分活动，这个设计倒是很体贴的。请注意，方向盘下方有个橙色拨板，只要轻轻扣动就可以分开方向盘来独立使用，真正做到想连就连，想拆就拆。方向盘安装后最大旋转可达到左右各 180 度，带反馈力，而且力度刚好，使用起来相当舒适。由于在基盘上使用，比起单纯靠体感操作来驾驶汽车要准确很多，赛车游戏的感觉也倍增，反馈力也恰到好处，操作方面整体良好。该产品算是市面上质量上乘的 Wii 赛车周边了，喜欢 Wii 的玩家完全可以考虑装备一套。

专题导购 关注消费热点话题

淘客指南 第一课 网络询价 心中有数

所谓“淘客”就是如今专门利用网络进行淘宝购物的一群人，而且这个群体的数量正在逐年递增。如今网购的优势体现得是越来越明显，它正成为现代人不可缺少的消费方式。然而对于本刊的诸多年轻的读者来说，或许还有不少人都没有网购的经验。不要紧，从本期杂志开始，“软硬兼施”栏目将特别开设一个小版块“淘客指南”，一步步教您如何成为一名“淘客”，而这第一课就非常简单，也非常实用，那就是利用网络询价做到心中有数。

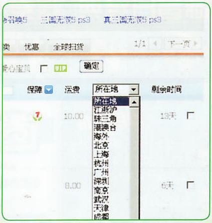
淘宝网作为国内最大型的B2B的购物门户网站，可以说是“淘客”不可不去的地方。我们许多玩家在购买一件游戏商品前如果想不被形形色色的JS宰一刀，去“淘宝”搜索一下价格，就基本能做到心中有数了。这次我们就以购买正版PS3《生化危机5》为例吧。

1. 上网打开淘宝网（www.taobao.com），在“宝贝”一栏中输入“生化危机5 PS3 港版”字样。

2. 通过搜索你会发现，淘宝上的价格浮动还是挺大的。从450元到370元不等，这价格悬殊还是挺大的啊。

3. 利用细化搜索中的“价格”一项，我们选择“价格从低到高”选项就能立刻找到淘宝上最低的价格。注意，有时候这个最低价格可能是商家报出的“虚价”或者是“预订价格”，当你真的要购买时很可能会被告知需要“多退少补”。然而这个最低价格具有一定的参考意义，结合剩下的一些低拍卖价，你就可以差不多估算到《生化危机5》港版如果在400以下购入都算是一个比较合理的价格。当然，买家还需要估算一下运费成本，如果想到实体店购买游戏的话，适当高一点点也是可以接受的，毕竟老板多少也要赚点点。

4. 如果你希望第一时间拿到游戏的话，可以在“搜索”时再多选择一个“所在地”，直接选择自己所在的城市。



别小看这一“搜索”功能，即使你不在网络上购买任何商品，通过搜索你也能了解产品大概的价格，不至于被JS漫天要价。好了，本期“淘客指南”到此为止，我们下期再见。





智力宠数码电玩总店
X360双65纳米主机推荐，另外经营所有类别主机维修。
淘宝店地址：
http://shop33509066.taobao.com

英鸿电玩PSP-3000黑色主机低价促销中
淘宝店地址：
http://shop34487105.taobao.com

Wii手柄续航好帮手，北通双子座使用评测

产品编号：BTP-6486
生产厂商：北通（广州品众电子）
适用机种：Wii
内含物品：北通双子座座充 ×1
配套电池组 ×2　配套电池架 ×2
配套电源转接线 ×1　北通保修卡 ×1
使用说明 ×1

Wii是惟一没有有线续航方案的主机，使用电池是一种非常不环保的方法。为此我们需要购入一些周边，让Wii手柄游戏续航更长久、方便、灵活。北通双子座的主配套包括充电电池以及座充，专为Wii玩家解决续航时间以及充电方式而设计。双子座座充的左右两端设有充电指示灯，当接通电源，把组合电池组的电池架或Wii手柄放进双子座座充，LED就会亮红灯提示，充电完毕后会转为绿色。电源转接线的接入端被设置在双子座的背面，电源接入可以使用Wii使用的任何电源适配器。套件内的电池组和电池架可以组合起来，方便收藏。使用时直接打开Wii手柄的电池盖把电池组插进去即可，原来的电池该可以组合在电池架里面，以免丢失。实际使用时，建议第一次充电在6小时以上，以后充电5小时左右就会满电。电池组可以维持大概10小时的使用时间，总体还算比较满意，毕竟是镍氢电池组，多次充电后必然会衰减，建议玩家把电池组彻底耗电完毕再拿去充电。



新品上市



北通灌电金刚

对应主机：对应平台：PSP系列；NDS系列
产品类别：充电器



超技 无线键盘

对应主机：PS3
产品类别：游戏机专用键盘



黑角 充电精灵

对应主机：iPhone/iPod专用
产品类别：充电器

PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采



栏目主持 玛娜

新的一年的开始了，PS2又长了一岁。从发售表中我们可以看到，今年PS2的游戏阵容并没有太大缩减，不管是近期还是未来，我们都可以玩到不少值得期待的新作，所以PS2玩家并不会感到寂寞。本期的“PS2殿堂”继续给大家带来欧美游戏的搜罗报告，让我们一起将这些遗漏的佳作一网打尽吧！

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2瞩目速报

一年之计在于春，春天来了，不知道大家有没有安排好什么游戏计划呢？

原来已经到春天了啊……

没错，新的一年里也有更多的游戏在等着我们呢！

话说最近次时代平台上的大作很多，像是《生化危机5》、《街头霸王Ⅳ》……有不少值得玩的游戏啊！

嗯，确实如此。不过PS2平台上的佳作也有不少哦！

比如说呢？

首先是格斗玩家需要关注一下2月26日发售的《格斗之王2002 无限之战》啦。这款作品和去年推出的《格斗之王98 终极之战》类似，都是完美移植的重制版，除了画面得到提升以外，人物以及招式的平衡性也得到了修正，而且还加入了不少隐藏角色和新的模式呢！



▲《格斗之王2002 无限之战》

这确实很吸引人。国内的KOF玩家数量众多，这下就可以在家里刻苦修炼了。

你说的没错。不仅如此，另一款今几年人气很高的格斗游戏《阿尔卡那之心》的最新作也很快就要在PS2上发售了，这可是2代的强化版哦！

遗漏的精彩 欧美篇 Vol.6

PS2游戏推荐

天气慢慢转暖了，PS2却慢慢的走向了严冬。还在“上世代”奋斗的玩家们不要沮丧，让我们始终牢记那庞大的软件数量！

文／阳光成员 依然盆盂

益智之谜

RPG耶？Puzzle乎？

原名	Puzzle Quest：Challenge of the Warlords
类型	益智

随着游戏画面的不断升级和日益加快的生活节奏，像儿时那样痴迷于《俄罗斯方块》的日子似乎早就离我们远去了。在有限的空余时间里，大家都愿意去尝试一款华美的游戏。就算游戏性不强，至少在视觉和听觉上也是一种享受。不过再美的事物看久了也难免会出现审美疲劳，而小品级游戏就像开胃小菜一样，虽难上五星大堂，但满桌珍馔佳馐过后还是小葱拌豆腐最让人舒坦。

本作和《动物管理员》、《宝石迷阵》等游戏有着相同的游戏方式，在8×8的方形格中分布着不同的图标，移动其中一个与相邻的图标交换位置并使三个或三个以上的相同图标连成一条线即可将其消除。不同于其他同类的益智游戏，本作在传统的游戏方式之上还加入了角色扮演要素，这使得游戏在益智的类型之上有了更加广泛的延伸。比如游戏中有一张世界地图，上面分布着城堡、村庄和敌人的据点。在这张地图上移动时会随机遇敌；战斗胜利后会获得新的武器、防具、装备和咒语；随着游戏进行会有新的人物加入；再建立了自己的据点之后还可以抓取怪物作为坐骑，发掘新的物品和围攻敌对城池。玩家与敌人之间是以回合制的方式交替进行控制，这就需要在走每一步的时候考虑到下一步的状况，以免错走一步使自己变得被动。在方形格中有红、黄、蓝、绿四种图标，每一种颜色都对应一个咒语槽。当这四种图标消失后会分别增加这些槽里面的值，之后就可以选择咒语进行防御或是攻击。另外，在同时消除三个以上时还会得到下一回合的控制权。当消除其余的三种图标时也会产生不同的效果，骷髅状的图标是给予对手直接伤害，金币图标是获得奖励分数，紫色图标是获得经验值。当你获得足够经验值升级之后，你就需要将升级点分配到不同的地方来强化你的队伍，可以说本作除了对战方式外完全就是一款RPG游戏。推荐给喜爱益智类游戏并寻求更高挑战的玩家。



节拍战机

非主流的主流之作！

原名	Amplitude
类型	音乐

从Harmonix Music这个名字就知道这是一家制作音乐游戏的公司，《吉他英雄》的空前成功让其在《DDR》之后创造了音乐游戏的又一个巅峰。本作是该公司制作的首个音乐游戏《Frequency》的续作。虽然游戏属于早期作品，但是该公司的游戏理念在这时已经基本定型，可以说是为后来的成功打下了坚实的基础。

一个新的原创游戏无论在企划时考虑得多么周全，都免不了有着或多或少的不足。所以，系列游戏的第二部往往是最为稳定和成熟的，这也是我们推荐本作而不是《Frequency》的原因。游戏与前作相比最明显的变化非画面莫属，前作八角状分布的轨道变成了平行分布；前作简陋的节奏器变为了一个极具科幻色彩的飞船；前作游戏时的2D头像也换成了3D人物并且会随着轨道的转换改变手中乐器。像大多数踩点的节奏游戏一样，本作在每个轨道上从左到右分布着三个节奏钮，看准时机按下节奏器就可得分，漏掉一个体力就会减少。但不同的是，本作还需要在轨道和轨道之间来回切换，并且这些轨道都用不同的颜色来表示不同的乐器，如贝司、鼓和吉他等。如果你在一个轨道上的一段不漏掉一个钮，该段轨道就会华丽的坍塌并增加体力。如果你在轨道和轨道之间切换时一直保持连击就能开启分数加倍，本作最多可以8倍加分。游戏也存在着一些特殊效果，比如自动按键、分数加倍、速度变慢等，不过这些都需要你在完成一些有特殊标记的轨道后才能使用。尽管本作各方面已经比较成熟，但就现在来看系统上还是稍显粗糙。但就音乐素质来说，我向你保证，你绝对值得一试。



从未有过的组合！

斯芬克斯与木乃伊

原名	Sphinx and the Cursed Mummy
类型	动作

Eurocom是一家几乎横跨整个家用机历史的游戏厂商，不过素质平平的作品使他们在业界摸爬滚打多年也没有挤进一线之列，可能在他们那长长的发售表上能被国内玩家稍微熟知的就只有《致命格斗4》了，而本作就是这家公司最为巅峰的作品之一。和《瑞奇与叮当》一样，游戏同样采用了双主角的设定，一个是半人半兽的小神斯芬克斯，另一个是被诅咒变成木乃伊的糊涂王子Tutankhamen。但本作中的Tut可不像叮当只是一个配角而已，他的戏份要重得多，两人不同的冒险动机经由命运之绳连系到一起，设定虽老套，却也趣味十足。

显然，对于动作游戏来说故事只是一个骨架而已，无论故事有多么平淡，只要游戏性上乘，仍旧可以步入优秀行列。本作从《塞尔达传说》系列”上借鉴了不少优点，大量有趣的谜题、充满挑战的地牢场景和战斗系统都能让人感受到《塞尔达传说》的气息。游戏有着给人印象深刻的画面，圆润饱满的建模使得人物像来到游戏里的动画角色，特别是Tut那夸张细致的表情，丰富程度不亚于那只声音沙哑的唐老鸭。

对于这种双主角游戏的平衡其实不太好把握，如果他们之间的差距太大，角色切换时就会给人一种脱节的感觉，如果他们过于接近又会让人感觉单调和累赘，好在本作中这个问题处理得相当到位，两位角色无论是能力还是性格都形成了互补，有交叉但不重合：作为木乃伊，Tut不像斯芬克斯有着高超的战斗力，但他却能够承受让斯芬克斯望而却步的伤害，比如让自己全身着火再去点燃木质的大门或是篱笆，将自己用巨石压扁通过狭窄的通道，把自己划成几块同时开启不同地点的机关等。大部分时间里玩家还是操作主角斯芬克斯进行着传统式的英雄冒险，不过一旦换成操作Tut进行游戏，马上就会感觉到截然不同的欢乐。本作惟一的缺憾就是游戏时没有配音，所有的台词都是在显示在屏幕下方，这使得代入感折扣不少。





“别人笑我太疯癫，我笑别人看不穿”

云斯顿赛车2005

原名	NASCAR 2005：Chase for the Cup
类型	赛车

NASCAR是“美国国家赛车联合会”的英文缩写，相信用前F1赛车手阿莱西的“在椭圆形赛道上一圈一圈傻跑”这句话就能最直观地体现出这项比赛的特点。比赛中参赛车辆都有一个统一的名字—Stock Car（DC名作《梦游美国》里也是这类赛车），它们基本都是以各汽车厂商销售的车型改装而成，所以对于观众来说更具亲和力。EA出品的“《云斯顿赛车》系列”距今虽已有12年历史，游戏有口皆碑的质素由于多种原因使其在国内鲜有人问津，不得不说是一件憾事。

本作在前作丰富的内容之上再次做了扩充，收录了25条官方赛道，12条虚构赛道，130名车手和上百种的车身彩喷。除此之外，游戏模式的内容也是诚意十足。“快速赛”模式让玩家可以即刻投入比赛当中。“赛季”模式则需要玩家全身心的投入到整个赛季的不同比赛。“夺杯赛”模式让玩家直接进入以赞助商“Nextel”命名的最后10场比赛；“闪电挑战”和“快速闪避”模式则会在一些现实或虚构的赛况中考验玩家的驾驶能力；在“勇夺第一”的生涯模式中玩家还可以在多重赛季中管理整支车队的运营。现实中的云斯顿比赛车辆可以达到300公里/时的速度，而游戏对于速度感的把握也做得相当到位。由其是在高速过弯的时候，将视角调至第一人称配合转弯处赛道的45度倾角，整个人也会不自主的跟着倾斜起来。车体损坏、光影变幻、头盔耳麦以及高速靠近或远离音源时模拟的多普勒效应都极其逼真的再现了赛场的环境。另外，游戏中还加入了维修的设定，使得真实感更为提升。比如你驶进维修站后，游戏就会出现一张菜单，在这里你可以自行选择是否修理损坏的部分，需要添加多少油或者是调整胎压。当然，和现实中一样，维修的时间会影响你的比赛进程。怎样才能尽快出站又保证良好的车况就需要玩家考虑清楚了，这无疑给本作加入了一些战略的要素。如果你厌烦了《山脊》那虚无缥缈的过弯和《GT》里金刚不坏的车辆，不妨换个心情尝试一下本作。







▲《圣诞之吻》

这个游戏我知道，貌似里面的角色全是女性吧……这也不错。

除了格斗以外，3月初还有一款恋爱类游戏《圣诞之吻》要与我们见面呢！

PS2上不是已经有很多文字冒险游戏了吗？

这款作品是由《君吻》的制作小组全权负责开发的，也可以看做是姐妹篇。人设和声优都非常强，系统做的也很细致。

我说画风怎么看上去这么熟悉呢！

总之这款完全原创的作品素质很高啦，喜欢该类游戏的玩家千万不要错过。

这段时间大家应该也都在玩《苏醒神光》吧，虽说游戏素质不错，但好像流程有点长哦！

策略游戏嘛，节奏慢一点是自然的啦。不过说起来这游戏的优点真的很多，比如造型极为恶搞的隐藏装备……

啊，貌似我们居然把马上就要发售的《超级机器人大战Z 特别盘》给忘记说了！

看来你对策略游戏的爱果然还是不够略。



□《苏醒神光》

近期发售游戏一览	
游戏名	类型
2月26日	
格斗之王2002 无限之战	格斗
3月5日	
超级机器人大战Z 特别盘	策略角色扮演
3月19日	
圣诞之吻	文字冒险
实况力量棒球 2009	体育



BIOHAZARD 5

什么游戏称得上是万众期待？《生化危机 5》是当之无愧的！由于本作推出之时临近 UCG 的截稿日，为了能第一时间为各位玩家奉献上我们对这款大作的了解和爱，编辑部特地组织了一个前所未有的攻略团。希望各位玩家能够对我们的这次攻略感到满意，谢谢大家！

通关时间：约10个小时左右

系统 多边形&Gouki　流程 ACE飞行员&火云　美编 anubis

生化危机5	Capcom	动作射击
多机种 Biohazard5		日版
2009年3月5日发售	1～2人	8800日元
对应机种包括PS3及X360		

操作方式

《生化危机 5》提供了四种操作方式，其中主要的是 A 和 D 两种，A 是系列的传统操作方式，D 是融合了当下流行的动作射击游戏特点的操作方式。相对而言，我们更推荐玩家采用 D 的操作方式，虽然这种方式依然无法实现“边打边走”，但就按键配置来说，更具协调性，更能增加游戏的乐趣。

另外，在游戏中按 Y／△键打开道具栏之后，游戏角色不能再做任何动作，所有操作都改为针对道具栏。A／○键（美版为 × 键）可调出每个道具的操作菜单，一般来说有“装备（Equip）”、“使用（Use）”、“给予（Give）”、“合成（Combine）”、“丢弃（Disgard）”和“交换（Exchange）”，根据不同的道具略有不同。在打开自己道具栏的情况下，还可按 RB／R2 键打开同伴的道具栏，将光标移动到同伴的道具上，可选择“索取（Request）”命令。



操作列表（D方式）

X360	PS3	功能
十字键	十字键	装备快捷键
左摇杆	左摇杆	移动角色
右摇杆	右摇杆	移动准星
RB	R2	打开地图
LT+RT	L1+R1	射击／投掷手雷
LB+RT	L2+R1	挥刀
LT+A	L1+×	填弹
A	×	奔跑
B	○	同伴动作
X	□	动作键
Y	△	打开道具栏

游戏菜单

这次的游戏菜单与系列传统不太一样，内容丰富了许多，为了方便玩家进行游戏，在此特别作一下说明。在按下开始键之后即可进入游戏的主菜单，主菜单下主要的选项分别是：

■ **PLAY GAME:** 这个子菜单可以说是游戏真正的主菜单（笑）。进入后，如果你是第一次进行游戏，第一个选项就是“NEW GAME（开始新游戏）”；如果你有上次未完成的进度，那么这里就是“CONTINUE（继续游戏）”；如果你有已通关的记录，这里就是“NEW GAME+”，可以继承前次通关记录并可选择操作谢娃进行新游戏。

■ **CHAPTER SELECT:** 可选择任意已完成关卡进行游戏，方便玩家挑战全 S 级记录；JOIN GAME 是加入联网游戏，具体请参看后文相关内容；ITEM MANAGEMENT 可进行武器的买卖与升级，具体请参看后文相关内容；BONUS FEATURES 是游戏通关后的奖励内容，包括隐藏服装、扭蛋、各类武器的无限弹药开关等，绝大部分都需要在主线游戏与佣兵模式下获得的奖励点数来换取；SPECIAL SETTING 可对游戏中的隐藏服装、画面的滤镜效果和无限弹药开关进行调整；THE MERCENARIES 就是著名的“佣兵模式”了，具体请参看后文相关内容。

■ **RECORDS:** 查看游戏中的各种记录，包括游戏时间和完成度、关卡获得评价、BSAA 徽章收集数量、各种枪械的使用频率与命中率等等非常详细的数据，可完整记录玩家在本作中的游戏历程。

■ **LEADERBOARDS:** 查看网络上的游戏成绩排名情况，包括自己的和好友的，你的成绩排世界第几一看便知。注意必须是保持联网状态下进行的游戏才会把成绩同步到网络上。

■ **LIBRARY:** 在这个菜单下，FILE 可查看在游戏中每个关卡后给予的人物档案，注意其中有很多在剧情中没有交代但是非常重要的内容，可以了解你熟悉角色的来龙去脉；FIGURES 是查看你收集的扭蛋，每个扭蛋的建模非常精细，还可以听见不同角色的发音；CUT SCENE 是随意观看游戏的过场动画，包括 QTE 战斗的部分也有收录，方便玩家随时复习。



■ **OPTION:** 这里是进行游戏的各项设定，包括操作方式、声音、画面等等，是个游戏就有这些东西，不废话了。

■ **CREDITS:** 观看游戏的制作人员列表，让我们向这些带给我们如此优秀作品的开发人员表示敬意吧。

联网方式

本作的联网方式与普通联网游戏稍有不同，具体方法为（PS3/X360 版本共通）：

1、选择NEW GAME或者CONTINUE进入游戏，选择好自己操作的人物；

2、进入NETWORK菜单后，在NETWORK SELECTION中选择“Xbox LIVE/PSN”（如果是局域网联机则选择‘SYSTEM LINK’），在CO-OP SETTING中的三个选项分别为“NO LIMITS（随意与网络上任意玩家进行游戏）”、“INVITE ONLY（仅与受邀的玩家进行游戏）”和“ROGUE（不与任何玩家进行游戏）”，选定后再选择START GAME进行游戏；

3、如果选择的是“NO LIMITS”，那么将根据你的网络情况随时有玩家加入你的合作游戏；如果选择的是“INVITE ONLY”，那么进入游戏进程之后，再通过Xbox LIVE/PSN网络向好友发出游戏邀请，好友接到邀请后即可加入游戏，画面上会有提示“某某正在请求加入你的游戏进程”。这里要注意的是，好友加入游戏后并不是立刻进入游戏进程，要么你立刻按暂停选择RESTART重新开始这个关卡，要么就是等你打过这个关卡后，他们才会加入游戏。

4、如果是在主菜单中选择JOIN GAME，则会出现一个当前网络上正在进行的游戏列表，你可选择网络条件较好的游戏加入。

武器升级

本作的武器升级基本上是继承了四代的升级系统，具体在操作方式上进行了微调。在主菜单中选择ITEM MANAGEMENT，或者在每次游戏CONTINUE的时候，都会出现武器购买升级界面。在这个界面下，Organize是对当前所持有的武器和财宝进行买卖和升级；Buy是购买新的武器；Ready则是结束这个过程。

在Organize下，将光标移动到所需要升级的武器上，按RB/R1键打开升级界面，可对武器的三项主要性能进行升级，它们分别是：“Firepower（武器威力）”、“Reload Speed（填弹速度）”、“Capacity（装弹量）”，升得越高，所花费的资金就越多，注意这个资金只能来自游戏中的财宝与金钱，不要与购买隐藏要素的点数搞混淆了。

除这三项之外，根据不同种类的武器，还会有额外的升级项目，例如一般的武器会提供“Critical %（提高爆头几率）”的升级，沙漠之鹰之类的武器会提供“Piercing（提高子弹穿透力）”的升级，狙击类武器会提供“Semi-Auto（允许多发射击）”和“Scope（增强瞄准镜）”的升级。总之将这些升级项目提升到最高是没有坏处的。

另外，手雷以及火箭筒之类的重型武器是不提供任何升级选项的。

实用技术 攻略透解

通关之后的武器升级

通关之后，游戏会保存玩家通关时的武器及金钱，方便玩家继续二周目或是挑战更高难度。如果你在上一个周目将某件武器级别全部升满，那么在通关之后系统会提示你可以到BONUS FEATURES里用奖励点数来换取一把无限弹的该武器，之后在SPECIAL SETTING选项以及进入整备装备前的画面中把“INFINITE AMMO”选项调为“YES”就可以使用该武器随便开枪不用考虑弹药问题了。

本作一共为玩家提供了5大类可升级的武器，分别是手枪、霰弹枪、机枪、狙击步枪和.45大口径手枪，每种类别武器都有一把特别的武器，将这把武器的级别全部升满之后能够开启一把与之对应的新武器，对应的关系为：手枪系M92F→M93R（连发手枪）、霰弹枪系M37→Hydra（三管猎枪）、机枪系Vz61→加特林机关枪（克里斯专用）、狙击步枪系S75→长弓（谢娃专用）、大口径手枪系S&W M29→手炮。其中克里斯与谢娃各自专用的加特林机关枪和长弓均是默认无限弹药，购买价格为50000，而其余3把武器和其他普通武器一样为角色通用的可升级武器，升级费用不菲。


▲加特林机关枪为克里斯专用，子弹无限，威力巨大，最重要的是装备上去后绝对够气势！


■M93R


■手炮


■三管猎枪


■长弓


■加特林机关枪

通关追加要素

因为时间关系本次登出的隐藏要素并不完全，但已由编辑亲自验证无误



Normal 难度通关之后追加

- ■佣兵模式
- ■可在单机模式中使用谢娃
- ■克里斯与谢娃的第二套服装
- ■增加两个特殊的画面滤镜效果

Veteran 难度通关之后追加

- ■Professinal 难度

成就／奖杯 完全列表

名称	成就	奖杯	要求
A Cut Above	15	铜	用小刀杀死5名敌人
A Friend in Need	15	铜	救援同伴HELP状态10次
All Dressed Up	30	银	买到所有的隐藏服装
Bad Blood	15	铜	与威斯克首次交战时伤害他一定次数
Badge of Honor	30	银	找到所有BSAA徽章
Baptism by Fire	15	铜	用油桶或气罐一次性炸死3名敌人
Be the Knife	60	银	用小刀划落射来的弓弩
Bull's-eye	15	铜	用长弓杀死30名敌兵
Cattle Prod	15	铜	用电击棒杀死30名敌兵
Completed Chapter 1-1	15	铜	在任意难度下完成关卡1-1
Completed Chapter 1-2	15	铜	在任意难度下完成关卡1-2
Completed Chapter 2-1	15	铜	在任意难度下完成关卡2-1
Completed Chapter 2-2	15	铜	在任意难度下完成关卡2-2
Completed Chapter 2-3	15	铜	在任意难度下完成关卡2-3
Completed Chapter 3-1	15	铜	在任意难度下完成关卡3-1
Completed Chapter 3-2	15	铜	在任意难度下完成关卡3-2
Completed Chapter 3-3	15	铜	在任意难度下完成关卡3-3
Completed Chapter 4-1	15	铜	在任意难度下完成关卡4-1
Completed Chapter 4-2	15	铜	在任意难度下完成关卡4-2
Completed Chapter 5-1	15	铜	在任意难度下完成关卡5-1
Completed Chapter 5-2	15	铜	在任意难度下完成关卡5-2
Completed Chapter 5-3	15	铜	在任意难度下完成关卡5-3
Completed Chapter 6-1	15	铜	在任意难度下完成关卡6-1
Completed Chapter 6-2	15	铜	在任意难度下完成关卡6-2

名称	成就	奖杯	要求
Completed Chapter 6-3	15	铜	在任意难度下完成关卡6-3
Crowd Control	15	铜	用加特林机关枪杀死30名敌兵
Drive By	30	银	用杀死司机的办法阻止武装卡车
Egg Hunt	15	铜	找到全部4种鸡蛋
Egg on Your Face	15	铜	用腐蛋杀死1名敌人
Exploding Heads	15	铜	完成20次爆头
Fireworks	15	铜	击中敌人手中的燃烧弹、雷管或手雷
Get Physical	15	铜	用物理攻击杀死20名敌兵
Go into the Light	15	铜	用闪光弹同时杀死2名敌兵
Heart Stopper	15	铜	用刀插入心脏的方式杀死舔食者
Lead Aspirin	30	银	在敌人跳跃到空中的时候将其爆头
Lifeguard	15	铜	救援同伴DYING状态10次
Masters of Removing	15	铜	合作拯救吉尔
Meat Shower	15	铜	用手雷等投掷爆炸型武器一次性炸死3名敌人
Recruit	15	铜	在Amateur难度下通关
Ride the Lightning	15	铜	用变压器电死一名敌人
Soldier	15	铜	在Normal难度下通关
Stockpile	30	银	收集所有的武器
Stop, Drop, & Roll	15	铜	引燃油桶一次性烧死3名敌人
Take It to the Max	30	银	将所有武器升到满级
The Works	15	铜	与同伴合作完成一次最大连击
They Belong in a Museum	30	银	收集所有的财宝
They're ACTION Figures!	30	银	收集所有的扭蛋
Veteran	30	银	在Veteran难度下通关
War Hero	70	金	在Professinal难度下通关
Who Do You Trust?	30	银	当两人分开行动的时候成功掩护对方不受伤害

注：PS3版在拿到所有奖杯后还可获得一个白银奖杯

当年在《HALO3》、《COD4》和《GTA IV》发售的时候，我都曾说要和游戏一并购入次世代+大液晶，结果我都食言了；当《BIO5》发售的时候，编辑部已经没有人相信我了，但是我用事实给了他们每个人一个响亮的耳光！

克里斯的宿命之战

本流程攻略以单机普通难度为准

Chapter 1-1 Civilian Chechpoint 检问所

在这座脏乱差的集市随便走走便可，这里的“人们”流露出极不友善的眼神。来到街道尽头的小屋内，克里斯和谢娃与包头男子对话后获得装备。对话后直接朝着地图亮点方向走去，在途中会遇到“尸变”事件。干掉变异男子后从房间的窗户跳下。再往前走几步后又会触发暴民围攻的剧情。由于现在武器装备太少，所以完全不必迎战，克里斯与谢娃赶紧逃向前方的小屋。两人合力踢开铁门从地面的洞口跳下，坑道内的老鼠可以射杀并获得一些钱财。从坑道爬上来后开门出去，此阶段完毕。

接下来就是试玩版的斧男关卡，大家应该再熟悉不过了。在屋内屋外搜刮一番，进屋干掉一波敌人后就会出现短小的动画，接下来斧男登场。斧男的弱点是头部，用普通手枪耐心瞄准它头部连续射击就能将它打成瘫痪状态，接下来上前给一个勾拳，期间还可以配合场地射落下来的变压器和油桶，以及捡到的手雷不停招呼斧男，如此反复就可以将它干掉。其实不打倒斧男也无所谓，只要撑过一段时间自然会有剧情发生，然后顺利通过这里。战斗完毕后整个场地内所有物品将会消失，所以在战斗中道具能捡就多捡点。

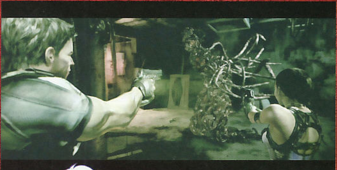


Chapter 1-2 Public Assembly 集会场

这时场地前方水沟内有道具可取得，通过地图指示来大铁门处通过。来到新区域，不走多远就能看到一个断裂的铁梯，克里斯帮助谢娃上楼后发现这里封闭的窗口无法进入，房间内有一把钥匙。暂时不用理睬，继续前进便是。前方还会遇到一个断裂的梯子，把谢娃送上去后就能获得Old Building Key。这一带都是破旧的两层小楼，接下来再没有什么特别道具了。前方从一处楼梯上去发现门被锁上了。不要急，入口就是楼下一扇不起眼的铁门，从这里可以进入这栋房间，里面有一些比较好的道具。继续前行，双人踢开铁门就会发生剧情。看完剧情调出地图，这时地图上会显示一把钥匙标记的房屋，在这里就能使用Old Buliding Key，在房屋内能捡到一把霰弹枪（Ithaca M37）。出房间，由楼梯来到2楼，又发生一段金发女变异剧情。干掉这个已经无药可救的女人后，下楼再干掉几个暴民从地图上红门就可以离开。读盘过后来到一处到处流淌黑色液体的房子。房屋2楼有宝箱可取。踢门进去后发现Alpha小队全体覆灭后，出门乘坐电梯离开。

BOSS 触手怪

通过狭窄的走道，前方一扇门需要钥匙才能开启。在左侧房间的一具尸体上就能获得钥匙。拿到钥匙后回去开门，这时BOSS出现了。立刻返回刚才的房间，利用四周的大氧气瓶可以对BOSS造成伤害，然后给予BOSS致命打击的方法就是房间内充满火焰喷枪的燃烧室。将BOSS引入这个燃烧室后，用大威力武器射击它身上黄色要害，将其打成瘫痪状态后会出现特别动画，然后离开去启动外面的机关，点燃火焰喷射装置，这样BOSS就能完全被消灭掉。战斗结束去开门乘坐电梯离开这里。



第一章小结

第一章基本上可以算是游戏的热身关卡，特别是1-1的初期完全就是为新玩家适应操作而存在的。在试玩版中被斩首的头巾男作为克里斯与谢娃的后援，为他们提供了一些必要的装备，但不幸的是很快他就被敌人识破，1-1的最后部分就是试玩版提供的第一个场景；1-2中那个有“开花特写”的女性在游戏宣传初期曾被称为是“神秘新角色”，没想到到头来还是一个死跑龙套的。克里斯与谢娃找到Alpha小队的时候，小队已经因为受到袭击而被全灭，小队长在临死前提到一个叫“艾尔文”的家伙，于是克里斯决定把这条线索跟下去。与《生化危机4》类似，本作的第一章节同样采用“村庄”作为开篇，破败不堪但却很有生活气息的贫民窟在Capcom强大的美工支持下表现得非常到位。1-1中与敌人的第一次遭遇采用的是与《生化危机5》4年前最初公开的第一段预告影像相同的表现手法，也算是游戏的一个小彩蛋吧。

Chapter 2-1 Storage Facility 仓库

搜刮完房间内的道具就可以离开这个仓库了。在仓库内能获得一把MP5，这是谢娃一段时间内的主要武器。离开仓库来到集装箱地带，前进不远就会遇到新敌人——变异野狗。对付它们现在用霰弹枪最合适。走出集装箱地区，黑黝黝的新敌人，肥胖剽悍大叔就出现了。它的攻击方式主要是拳头挥舞，用霰弹枪射击它时，大叔还会防御。对付它的办法就是射击脚部，然后再上前去挥拳近战，或者直接用霰弹枪射击他的身体，等大叔防御时上前就是一拳。其实爬到集装箱上方，居高临下射击敌人在这里比较奏效。大叔和变异野狗不会轻易跳上来攻击克里斯和谢娃，即使它们跳上来也容易躲避。战斗结束后两人合力推动铁门离开。面对桥上冲过来的疯狂卡车时，只要射击桥上的油桶引起爆炸便可让卡车倾覆。从前方的楼梯下去来到下水道，射杀完里面的数条变异野狗后，从前方铁门就能离开这里。



来到沿海的小镇上后，打破一处被铁锁锁住的门后，进去可以看见一具尸体被吊在房间内，射击尸体上的钥匙可得到一把Port key，它用来打开对面栈桥的铁门。这时黑黝黝的大叔又出现了，和它迂回战斗吧。从前方栈桥走过去，这时会有直升机前来支援克里斯他们。战斗完毕后，可以在前方屋子内得到一把狙击枪（S75）。

出门后来到棚屋区。这里就是试玩版第二个关卡。大家也已经烂熟了。一路上有不少手雷，这个是对付电锯男的好武器。一路上并没有关键的机关，当谢娃和克里斯分头行动后，谢娃需要前去为对面楼上的克里斯打开铁门。与电锯男的战斗比较简单，射击电锯男的头部就可以造成它暂时的瘫痪，然后还是上前给它一重拳。如果再配合上场内道具或者手雷可以轻易干掉电锯男。打倒电锯男后从它身上得到Guard's Key就能开门离开这里。来到空旷的广场就是克里斯与谢娃上演的一场QTE战役，玩家们权当电影欣赏好了。

Chapter 2-2 Train Station 火车站

来到废弃火车站处会遇到一大群野狗，其实不用和它们战斗，只要跑到前方的台阶处，从这里爬上车厢就可以躲过野狗的攻击。从电梯下来，克里斯与谢娃两人来到了地下矿道内。矿道内的地形其实并不复杂，顺着走便可以通过。来到一处机关前，先让谢娃扭动扳手打开铁门，然后克里斯通过后搬动矿井内的机关让谢娃通过便可。沿路爬向顶部乘坐电梯就能离开这里。

来到坑道外，进屋发生剧情后，出门就开始了一段山道战役。本阶段一开始敌人就会占据一挺重机枪向我方扫射。应该利用狙击枪干掉把持重机枪的敌人后迅速前进，因为如果磨一下的话重机枪又会被其他敌人占据对我方造成威胁。通过这一区域后会遇到手持炸药的一群不要命的敌人，它们会利用居高临下的优势向克里斯投掷炸药。加之该处需要和谢娃分头行动一段时间，炸药很可能对傻乎乎的谢娃造成伤害，所以这里需要小心对付。



我曾经在过年的时候偷偷许下一个愿望，那就是在《生化危机5》发售之前辞职，以便能更好地享受这个游戏……显然，这个愿望至今还没有实现（自己汗一个先-_-bbb），但也由此可见本作对我的杀伤力有多大（再汗一个-_-bbb）。

BOSS 巨型蝙蝠

这个 BOSS 具有飞翔和地面爬行的能力，最难缠的一点就是它的弱点只在腹部内侧的柔软区域，攻击其他地方没有什么效果。在场地中可以捡到不少地雷，这是对方这个怪物最好的武器。当怪物下地时会尾随追赶过来，这时立刻埋下地雷很可能就炸翻 BOSS，然后上去用大威力武器射击它的腹部。该 BOSS 皮糙肉厚，需要克里斯和谢娃两人耗费不少的弹药方能解决。



Chapter 2-3 Savanna 大草原

本关可以说没有什么技术含量，完全可以看成是一个“轨道”游戏。只要不要盲目胡乱射击导致枪械过热，敌人基本上造成不了太大的威胁。

BOSS 巨人

没想到 5 代中巨人就以这样的方式参加战斗，克里斯只需要疯狂地扫射巨人身体，待寄生体爆出来后将其一一扫射干净就能消灭这位可怜的巨人。



第二章小结

第二章前半段场景相比第一章来说要“朴素”很多，但玩到后面才发现这似乎是在与后面黄昏时分的美景做对比而进行铺垫；2-1 后半段是试玩版中的第二个场景，有经验的玩家相信都会让克里斯去拿那把狙击枪吧。丧尸犬以及一种很壮的大黑胖子是本章的两种新敌人，他们的共同特点就是比我们想像中的要大一号。第二章的特色就是矿山部分让我们真正了解了《生化危机 5》在环境表现力上的进化之处，而且每一小节都设计了一场 Boss 战，不过期待与预告片中长胡子的巨人来一场恶战的玩家可能会有些失望，因为这场游戏中惟一的“巨人之战”竟然做成了一个光枪射击游戏。第二章的 QTE 部分明显增多，特别是 2-1 最后部分的剧情动画 +QTE 制作得非常精彩，应当算是整个游戏前半段的一个小高潮了；第二章的剧情几乎没有什么推进，惟一有价值的情报出现在 2-3 的末尾，那就是当克里斯得知吉尔还活着，便义无所顾要找到她。



Chapter 3-1 Marshlands 大湿原

下船后，在岸上得到野兽石板（Beast Slate），火堆旁躺着 BSAA 队员的尸体，他的 PDA 上显示着一份未发出的报告，左边的木像和右边的围栏上都有宝石。

战斗指南

这个区域的敌人都是被感染的土著居民，他们的行动速度比之前的村民高了一个等级，倒地的硬直时间也很短，有时候刚倒下就会一个鲤鱼打挺站起来，因为大多成群出现，使用燃烧弹、手雷、霰弹枪等范围武器效果不错。另外场景中的火台是可以踢到的，效果几乎与一个燃烧弹相似，可以多加利用。

开船者的操作		
R1	RT	油门
L1	LT	减速／倒开
L1+×	RT+A	加速



上船按着地图提示到地图左边（西）的码头上岸，前方的门需要 4 块石板才能打开，在门旁边取得石板位置地图（Slate Map），之后 PDA 的地图上会显示出三个红色叉子，表示其他三块石板的位置，可以以任意顺序到以下三个地点分别取得三块石板：

一、左下角（西南）区域

通过细长水路来到水上小屋前，沿着惟一一条路绕一圈才能找到登岸处。

在水上小屋内消灭不少的敌人，在红叉地方取得战士石板（Warrior Slate）。

上船离开时，进来的门会升起栅栏，谢娃会射击忽然冒出来的远程射箭的敌人，这时候克里斯要降低船速，让谢娃更容易射击，他消灭几个敌人后栅栏会打开，不用恋战，水道中站着的敌人可以直接用船撞死，撞不到的也用不着刻意杀死，走为上策。

二、右边（东）区域

这里下船后需要两人亲自下水才能到达目的地。水中的鳄鱼能一击毙命，看见水花就举起霰弹枪射击吧。其实有比较安全的路线，进来后沿着左边的围墙绕大圈前行，遇到鳄鱼的几率会很小，只要消灭必经的入口处的一只即可。在尽头上楼后得到鹰石板。

三、上方（北）区域

下船后搜到道具、获得萨满石板，会有不少敌人冲出来，全部消灭后撤离。

Chapter 3-2 Execution Ground 处刑场

杀光所有敌人后，桥会被吊起。调查中央的机关，谢娃会要求留下来转动曲轴，控制克里斯到南边地图上用虚线画出长方形的地方登上木筏，谢娃会转动机关引导克里斯前行。途中会有鳄鱼冲出，QTE 躲避。从另外一个地图上显示虚线长方形的地方上岸，踢动开关放下吊桥。拿掉木头门栓打开反锁的门，通过吊桥进入化工厂。

这里地形有些乱，目的地前的通路有两处喷火装置阻挡暂时无法通过。场景内一共有两个牵引绳索及其控制开关、两个分别控制单一喷火装置的红色转盘。分别拉动牵引绳索开关将把手弄过来之后，抓着把手滑到红色转盘前，每转动一个转盘就会出现一个电锯男，同伴会被强制拉到身边协力消灭他。

遇到约什，在他修理电梯控制面板的时候保护他不被蜂拥而至的敌人伤害。一定时间后电梯到达，不要理睬众多的敌人，直接上 2 楼。这里需要继续在他操作控制面板的时候保护他，期间会有一个电锯男，这里地形狭窄，想要将他打死不太容易，因为要等待的时间不是非常长，所以对着电锯男过来的路射击，拖延其行进速度，等开门后立刻逃跑即可。

出来到码头，见到艾尔文和黑衣人，化工厂会在 2 分钟内爆炸，要在时间限制内逃离。约什在码头的另外一边找到了一艘船，克里斯和谢娃需要突破数十个敌人的围追堵截登上小船才能安全离开。这里可以使用霰弹枪等高击倒率的范围攻击武器开路，敌人到地后也不要恋战，走为上策。需要注意的是必经之路上有两个陷阱炸弹，用手枪打爆再前进吧。


▲谢娃转动曲轴，克里斯乘木筏通过。



“打得过就打，打不过就跑，为了节省子弹打得过也要跑！”是历代《生化危机》的至理名言，但是在子弹高掉落率和杀敌数关系到通关评价的《生化危机5》中只要你技术好，敌人多打也无妨。

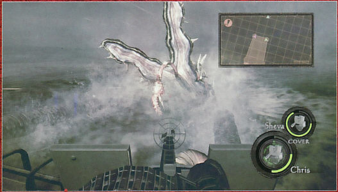
Chapter 3-3 Oil-Field 油田

坐船逃离，打倒两边船上的敌人，优先解决扔燃烧瓶的家伙。一路上会有非常多的爆炸物（红色）可以打爆，多多利用它们消灭敌人。前进过程中还会先后遇到两道挡住去路的紧闭的大门，需要两人上岸拉动开关开门（第一道是单人开关，第二道需要两人同时拉动开关），开门后才能回到船上继续前进。上岸开门的时候注意上层使用重机枪的敌人，可以通过躲在掩体后面等其攻击间歇远程狙击，或打掉其头顶的高压变压器直接将其砸死。行进过程中要注意QTE躲避横着的管道。

BOSS 艾尔文

冲出包围后见到艾尔文开的船，过场动画后两人站在船上对付变身的艾尔文。

这场BOSS战主要使用船四个角上的重机枪和重炮，如果你是单人游戏的话，首先按B键（○键）让谢娃使用一挺重机枪，它会帮你不少忙。之后要看水花判断BOSS的位置，选择较近的地方站位，攻击其露出的弱点，可以造成极大伤害。BOSS在船两侧时会露出球形的核心，用船尾的重炮攻击比较有效；BOSS在正前方出现时会露出艾尔文的本体，用前方的重机枪攻击。如果BOSS浮出水面却没有露出弱点，而是伸出几条触手的话，使用重机枪扫射触手，受到一定伤害时会缩回去。另外BOSS的攻击大多可以通过QTE躲避，总体说是场比较轻松的BOSS战。



第三章小结

从第三章开始，游戏的编剧终于高抬贵手让克里斯进行了一些非常有价值的回忆，几个镜头的快速闪回交待了吉尔是为何“死”的，这段发生在《生化危机4》与《生化危机5》之间的故事看上去与去年推出的《生化危机 安布雷拉历代记》有所关联，吉尔与克里斯一起加入了BSAA组织，在与威斯克的较量中，吉尔为了救克里斯而与威斯克一起坠下山崖。第三章的关键字是“水”，场景变成了原始部落，敌人也换成了很有风情的土著，特别是他们躲子弹的下腰动作，非常有趣。鳄鱼并不如想象中那么凶猛，但在水中行动时还是要注意不要被它当成晚餐。当克里斯与谢娃乘船追上艾尔文之后，不甘心失败的艾尔文为自己注射了新型的寄生虫病毒，看上去这种寄生虫病毒是《生化危机4》中那种远古寄生虫的改良版本，威力更大。当艾尔文被打败之后，克里斯隐约觉得这件事情背后似乎有什么人在操纵……

Chapter 4-1 Caves 洞穴

先要经过长长的山洞，地底会钻出非常多的蜘蛛，可以直接无视它们向着目的地跑，如果要消灭它们可以用MP5扫射（如果是单人游戏，可以看着谢娃用MP5非常精准的射杀蜘蛛，自己站在旁边放两枪帮帮忙就好）。之后来到宽广的地下大厅，站在第一个向下的楼梯上先不要跳下去，向左（北）看，大厅中间巨大的水晶石下面的墙壁上有圆盘。



来到底层，两人被强行分开行动，谢娃掩护，克里斯上到二楼两人汇合。到达北方的黄色目的地，推开箱子会

掉到下层十字路的交点处，消灭从四个方向冲上来的敌人，拿其三个角落里宝箱中的宝石，出来到一个比较空旷的大厅。消灭几个盾牌兵，继续向前走会有数个火球滚下来，不过因为火球速度慢，还是比较容易躲避的。这里两人要跑到中央，一起推转杆开关，打开北边的门，但是门是在缓缓关闭的，这时要控制一个人快速跑过去，按X键（□键）穿过石门，踩下地上的踏板开关，这样不仅可以彻底打开石门，而且还能阻止火球再次出现。

继续向前，在走廊里踩到陷阱机关，QTE逃跑，这里要不停地按A键跑，中途需要按X键跳过两个断崖，最后按RT+LT爬上来，千钧一发之刻通过即将落地的石门。之后两人同时拉下开关出现楼梯，从楼梯走出之后来到一个由楼梯在中央组成十字形的方形场景，十字将场景分为四个方块，这里需要两人同时拉动开关调整楼梯的升降到达第3层，注意正1层西边的碎石上有放着榴弹枪的箱子，务必取得武器！



拉动开关的步骤其实比较简单，因为同一时间内只有一个开关可以拉动，拉动后只有一条通路可以前行并抵达另一个开关。总共分以下几步：

1、在西北方的角落里有两个被墙隔开的开关（青色石像的两只手提着骷髅），两人一人拉一个，之后石像后退得到宝石，向西的楼梯升起。
2、顺着刚升起的楼梯到2层，拉正前的开关，楼梯布局再次变化。
3、沿着惟一一条路走，拉动正北的开关。
4、先到下层东北的方块内，消灭大量敌人，然后两人分别拉东北角1层和2层的两个开关。
5、拉动西南的开关，通往3层的楼梯终于接好。

BOSS 再战蝙蝠

蝙蝠BOSS再次出现，将一个地雷放地上，他经过的时候用手枪引爆，侧身跑到他的一侧，用霰弹枪攻击其尾部内侧红色的部分，可以造成超高伤害。这次它的血不多，这样一回合之后补两枪即可结束战斗。之后前往3层，进门过关。

Chapter 4-2 Worship Area 神殿

正前方的门需要放入三个圆形徽章才能打开。敌人会用石像聚集太阳光放出火焰，在几条主要的通路上前进时要格外小心，走两步就要到墙壁凹进去的地方躲开火焰，一个人玩的时候也不用太在意谢娃，她一般都会很小心地前进，进本不会被烧到。

值得注意的是，只要将控制石像的敌人杀死就不会再有火焰出现：站在东北角的尽头有角度可以将右边控制石像的敌人杀死；西北区域克里斯可以到达的走廊尽头处有角度可以将左边控制石像的敌人杀死。



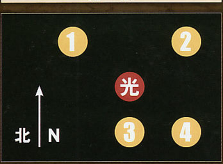


▲射杀两个控制石像的敌人，之后不用在担心火焰了。

在西南区域得到海洋徽章（Sea Emblem）；在东南区域得到大地徽章（Earth Emblem）；在西北区域让谢娃自己跳过去取得天空徽章（Sky Emblem）。将三个勋章放在门上打开大门，一路前行来到较为经典的反射光线谜题。中间的石像从露天的穹顶引下阳光，每个转盘都可以90度反射，如果角色碰到光线就会挂掉。站在转盘的背面按住LT再推动左摇杆就可以转动转盘，需要注意的是，这时左摇杆控制的不是人物的移动方向，而是转盘将要旋转的方向（和人物移动方向是相反的），往左推是逆时针转，往右推是顺时针转。谜题的要求是让光线聚集在另外一个光盘上。

和朋友合作闯关的战略战术都更加强大不假，但是AI控制的傻乎乎的同伴有时候也会发挥意想不到的作用，帮助解谜、提示场景中的重要道具、大声喊出BOSS弱点等等，都是游戏AI才能做出来的“好事”！

第一层



第二层



第三层



注：编号的圆形标记代表转盘，“光”代表光源。

将 2 号逆时针转 180 度让光线指向东，这样就不会因为转 1 号时被光线烧死；

1 号逆时针转 90 度；

2 号顺时针转 180 回到原来的角度。

光线聚集在西北的光盘上，站在光盘旁边按 B 键，等另外一个同伴过来后，降到下层。

4 号顺时针转 90 度；

2 号逆时针转 90 度；

站在光路之外踢开两个阻挡光线的柱子，光路顺通，谜题解开。

中间的宝箱内是空的，打开之后会招来不少的蜘蛛。不过触发这个陷阱也不错，打死蜘蛛之后会得到不少弹药。最北边的小房间内，进门门口上方有圆盘。

这里要把光线通过走廊聚集在正南方的光盘上。

4 号逆时针 90 度　　1 号顺时针 90 度

3 号顺时针 90 度　　2 号顺时针 180 度

到南方光盘旁下降到地下花园，本章结束。

第四章小结

第四章的主题是“揭秘”和“解谜”，“揭秘”是针对剧情而言，威斯克终于正式在游戏中出场，而在身旁的那个名叫艾克塞拉的女人似乎已经把自己的命运押在了威斯克身上——系列的老玩家当然都知道给予威斯克这种人“信任”会有什么后果；“解谜”是针对游戏本身而言，作为一个以动作冒险起家的游戏系列，如果没有一点点像那么回事的谜题实在是有些说不过去，而发生在“遗迹”的第四章显然就是设计各种稀奇古怪谜题机关的最好平台。虽然在 4-1 的一开始就可以看到遗迹的全貌，但要实际身陷其中才知道这里到底有多大！如果对比《生化危机 4》的流程，第四章的风格有些类似于《生化危机 4》的城堡与矿山关卡之间，以数量取胜的敌人会让你一不小心就弹尽粮绝。在第四章的最后，克里斯与谢娃来到了一个地底庭院，在这里克里斯居然发现了安布雷拉那熟悉的红白伞标志……





Chapter 5-1 Underground Garden 地底庭园

开始后先不要急着向目标地前进，转身可以看到入口处上方的山壁上有 1 个红宝石，花坛左侧的道路尽头管道旁可以找到 1 个 Jewel beetle（以目标方向为前方）。收集完毕之后从前方的通道进入基地。

进入基地后左侧的档案室可以补充一些弹药，打开电脑电源开可以查看一些安布雷拉残留下来的档案。穿过栽培室后的通道残留着大量的血迹，看来附近潜伏着凶残的敌人。进入阀门后的房间将屋内的开关拉下打开闸门露出玻璃墙，破坏玻璃走到关着变异动物的牢笼前方就可以与我们的老对手舔食者交战了，它们的攻击力不算高，同伴被它的舌头缠住和被它压在身体下即使根据提示按键摆脱即可。消灭完舔食者打开阀门前方的通道右侧的房间里有 1 把 AK-74（左侧下方的保险柜里有金条），注意提前留出位置。

到达上层拉下通道中的开关与同伴合力打开前方的闸门，接下来会一下子从两侧的玻璃墙中涌出大量的舔食者，尽量换上大威力的武器合理利用两侧的房间与它们周旋，被挤在角落的话十分危险，在周旋的同时还要留意不要让同伴落单。（如果不想战斗的话可以放慢脚步不引发舔食者的注意通过）在等待电梯的过程中通道里会冲出大量舔食者，使用燃烧弹可以暂缓它们逼近的速度，不想战斗的话电梯一来就赶快离开吧。





BOSS 变异蜘蛛



欣赏动画的时候不要走神，巨大蜘蛛登场后会有 QTE。战斗开始后不要距离 BOSS 太近，绕到中央电脑的后方射击它支撑腿部的红色部分，对其腿部造成一定伤害之后它就会失去平衡而跌落在中央平台上，此时要抓紧时间上前攻击它的嘴部（装备手雷靠近会出现 QTE）。当蜘蛛起身后立刻绕到中央电脑的后方重复以上的步骤即可。几个回合之后 BOSS 会放出飞在空中的怪物，将小怪消灭后可以获得一些弹药。BOSS 体力不多的时候行动速度会加快，而且还会拍击平台给我们造成一段时间的硬直，只要起身后立刻跑开就没有危险。



使用吉尔可能是很多玩家的梦想，这个梦想在佣兵模式中得以实现。吉尔（BSAA作战服版）曾在克里斯回忆的剧情动画中出现过，让人不由得对她在BSAA时的故事产生兴趣，值得一提的是这个版本吉尔头发还是当年的深棕色。

Chapter 5-2 Experimental Facility 实验设施

本关开始会出现拿着枪械的敌人，而且他们还会使用翻滚开躲避我们的攻击，可以通过他们枪械辅助瞄准线开判断是否被敌人盯上（地方的瞄准线为绿色），我们可以利用场景中的掩体来躲避他们的射击并寻找机会还击，戴头盔的敌人可以射击他的腿部在其硬直的时间上前使用近身格斗技。

进入合力才能开启的闸门后会遭遇大量的敌人，可以向场景中的罐子射击引起爆破来节省弹药，解决完场景中的敌人后乘电梯向上方进发。在狭窄的通道解决完一批舔食者之后，到达有传送带的厂房之内，惊动敌人之后会出现大批援军，由于该场景比较空旷，可躲避的地方尚上所以要格外小心拿着枪的敌人在远处对我们射击。站在上方爆破罐旁的敌人会不断地扔闪光弹，对濒死状态下的我方威胁很大，应该优先射击爆破罐送他归西。将敌人清理干净之后从另一侧的尽头爬上传送带逆向即可到达上方和同伴合体踢开铁门。

跳上传送爆破罐的传送带，建议逆行时走传送带中间，这样就不会受传送带影响。踏上传送带之后可以利用爆破罐来炸死他们，但是注意不要让敌人攻击到爆破罐炸到自己。到达另一侧拉下开关关闭传送带之后下楼梯可以找到新枪 SIG 556，下层的传送带因为没有电源暂时无法启动。

与同伴合力拉下前方的机关开启传送带的电源之后，在沿路返回的过程中会遭遇新敌人。这个像异形一样的家伙攻击力非常高，攻击不得法的话很难打，使用散弹枪将其击倒后再靠近猛攻弱点的话就能够大大提高效率。启动传送带之后跳下，沿着传送带逆行的时候要小心绕过躺在地下的怪物，他们会突然蹿起抱住我们（可以在传送带上捡到宝物）。



BOSS 触手怪



这个恶心的家伙是我们之前对付过的 BOSS 的进化形态，不过火焰效果的攻击依然对其有特效。战斗开始后可以围绕着场地边退边射击它手臂的弱点，当期经过场景中的爆破罐时马上射击罐子利用爆炸能够给它造成不小的伤害。小心与其周旋一定时间后，场景的火焰喷射器便会准备完毕，如果玩家是单机的话可以选择让电脑或自己背上火焰喷射器，对准 BOSS 喷射一段时间便会使其弱点暴露出来，抓紧时间对准弱点猛攻即可。当火焰喷射器没有能量时就需要将其放回原处补充能量，等到绿灯再次亮起才能使用。BOSS 伸出触手向我们攻击时会有 QTE 提示，注意回避。BOSS 手臂虽然会再生，但是在再生前的行动比较缓慢，可以利用这个时机使用火焰喷射器猛攻。战斗中 BOSS 会分解消失然后再从地面钻出，只要观察地面的触手即可知道它出现的位置，不难回避。

Chapter 5-3 Uroboros Research Facility 研究设施

击败恶心的触手怪之后从打开的房门走出，爬上梯子走目标地外的岔路在前方的房间内可以找到一些弹药，房间中的保险柜里还可以获得宝石。在沾满了黏液的通道上利用道路两旁的铁板作掩护一边消灭敌人一边前进，途中出现的“异形”敌人依旧使用将其击倒后猛攻弱点的套路搞定。在目标地旁的小屋内可以找到新的狙击枪“H&K PSG-1”，拉下该房间内的开关便能够启动电源。出房间后会再遇到 1 个“异形”,战斗中需注意不要距离它太近。到达目的地时远处的敌人会乘坐移动移动平台向我们靠近，射爆敌人身上的手雷即可在他们没靠近之前将其消灭。

接下来可以选择自己或让同伴乘坐平台移动到对面（建议单机玩家选择亲自过去，接下来要遭到敌人的围攻，电脑控制的同伴很容易被打死），将敌人清理干净之后就可以拉下开关将对面的同伴接回来。与同伴会合之后对面的屋子中跑出的敌人比较难缠，其中既有火箭筒兵，又有死亡之后会自爆的敌人，建议躲在铁板后用狙击枪将火箭筒兵清理干净之后再进攻，消灭敌人之后在控制室可以找到宝物。

在升降机转动上升的过程敌人会出现企图阻止克里斯和谢娃，由于平台在不停转动，所以会给我们瞄准带来困难，建议不要把狙击枪的倍数开得过大，否则视点会转动得过快不利于瞄准。

升降机到达最上方之后前进不就就可以到达一处工地，先将房屋后方的电源打开，然后选择自己还是同伴乘升降机到上层，这里同样建议玩家亲自上去，但是上去之前要最好确保同伴手中持有狙击枪（可以在舔食者爬上来之前快速进入房间）。解决掉了大量的舔食者将挡道的箱子推倒下方，从缺口跳到下方屋子的屋顶，进入屋中拉动开关将吊桥放下（吊桥前方的山洞上方有颗钻石）。





BOSS 吉尔 & 威斯克

威斯克和吉尔的实力非常强劲，我方的攻击很难命中他们，虽然可以采取一人吸引威斯克注意另一人偷袭的战术攻击他，但是这么做危险系数太高，很容易造成两败俱伤。还有一种比较安全的打法就是战斗开始一段时间后会发生克里斯被威斯克踢到走廊里的事件，事件过后躲进 2 楼等待吉尔落单后绕到她的后方根据提示抓住她，然后连续按键等待同伴上来使用投技。（二楼与同伴合力打开石棺可以找到 1 把沙鹰）

如此几个回合就会发生剧情，此后威斯克脱离，克里斯和谢娃只需对付吉尔一人即可。同吉尔的战斗就简单多了，这场战斗惟一考验的就是玩家按键的速度和持久力了……按照刚才的套路靠近吉尔抓住她，然后根据提示把她身上的装置拔下来。反复几个回合即可结束战斗。

相信有很多玩家都没有机会尝试双打的乐趣，在此给单机游戏玩家一些小小的建议：觉得电脑控制的同伴太浪费弹药的话，可以只给她装备1把机枪，她使用机枪时倒是颇为节约，更重要的是机枪子弹一拣就是几十发。

第五章小结

第五章那超现实的生物兵器工厂与第四章的破石头形成了鲜明的对比，来自《生化危机　安布雷拉历代记》场景概念的第五章拥有很强的科技感，老朋友“舔食者”的出现也在向玩家暗示这里与《生化危机2》的关联——《生化危机2》里G病毒的制造者威廉博士曾是威斯克在安布雷拉的同事，威斯克掌握舔食者的生产技术也是再正常不过的事；一心想找到吉尔的克里斯表现得有些急于求成，而他发现应该装有吉尔“尸体”的培养皿里空空如也的时候，似乎是暗暗松了一口气……第五章的高潮是威斯克＋吉尔 VS. 克里斯＋谢娃，受到威斯克寄生虫控制的吉尔无法支配自己的身体和意识，只能被动地向克里斯发起攻击，但有一个疑问就是为什么吉尔的头发会变成金黄色？而威斯克的“进化”程度简直超乎想像，他的能力倒还真是与他想自我封神的计划很般配，相信如果不是因为有其他事情，以威斯克这速度，这力度，想要超度克里斯，一定没有问题。



Chapter 6-1 Ship Deck 船首甲板

本关开始后可以在原地用狙击枪将远处的敌人清理一番。本关的敌人基本各个都是全副武装，射击时要瞄准他暴露在外边的部位。打爆之后变得像鱼一样的怪物身体非常硬，普通射击基本都是浪费弹药，不过它的弱点就是无法爬梯子，将其引到梯子的下方一切都好办了。在需要门卡才能开启的铁门前方同伴会被敌人的铁笼困住，在同伴的帮助下将敌人消灭之后射击上方的开关将发动机升起便能获得门卡，接下来的流程中也可以通过这种办法拿到宝物。记下来的任务是使用门卡打开铁门，爬上上方的瞭望塔拉动开关将同伴解放出来（爬梯子的途中下方的同伴会遭到狗的攻击，记得使用狙击枪帮助他）。将同伴救出后从刚才放下的发动机绕到背后3个集装箱的后方可以在保险柜里找到金条。

进入船舱内可以在下层找到新的散弹枪“Jail Breaker”，在下一个场景警报拉响之后便会涌出大量的敌人，上层铁板掩体依然是我们躲避的好场所，将他们清理干净后从舱底到达另一侧遭遇“机枪男”。如果此时是单打的话会有些吃力，因为在机枪男开枪的时候电脑并不是每次都会找掩体躲起来，所以我们要利用地形慢慢和他周旋，在其攻击的空隙射击他的头部。场景中的爆破罐也要合理利用起来，将其击倒获得“门卡A”。在上层角落平台的保险柜中找到“钥匙卡B”之后就可以进入前方的大门了。下一个房间内的火箭筒兵虽然声势很大，但是只要我们躲在掩体后就没有什么危险。



BOSS 变异艾克塞拉

BOSS战的第一阶段十分简单，只需不断射击BOSS触手上的巨大弱点即可对其造成伤害，战斗中BOSS会释放出许多小寄生虫，将小虫杀死能够获得弹药补充。几个回合之后战斗进入第二阶段，BOSS的触手增加到4支，按照老套路将4支触手全部破坏进入战斗的第3个阶段。对准BOSS露出的核心位置攻击即可，本场战斗BOSS的攻击基本都可以使用QTE回避，所以注意杀死小虫补充弹药的话难度不大。如果之前拿到钥匙的话，战斗中还可以使用身后的卫星镭射枪可以使用。



Chapter 6-2 Main Deck 船央甲板

游戏的最后两关流程很短，基本可以看作两场BOSS战。变异后的艾克塞拉与《死亡空间》的最终BOSS有些相似，战斗开始前的QTE变化比较快注意不要按错。躲进船舱沿着通道前进的途中注意突然出现的QTE，如果发现地面有寄生虫就应该加倍小心了。击败路上装死的敌人，捡到钥匙卡继续前进，本关沿途有不少弹药和草药，行进的过程中别忘了收集，储物柜中还能找到一些宝物。

Chapter 6-3 Bridge Deck 船桥甲板

搞定难缠的大家伙之后就要迎来最终的决战了，不过本关开始后要先返回船舱找到威斯克。寻找威斯克的路上有很多敌人，而我们也只能一道闸门一道闸门的通过，所以一定不能急于求成，弹药方面也不用担心不够，敌人身上掉落的就够我们坚持到最后了。开启闸门的过程中需要注意出现的异形敌人以及机枪男，建议将所有的重型武器都装备到身上，否则同事出现的两个机枪男可不好对付（要善加利用机枪男所在的房间左侧高台上的重机枪）。击败机枪男从他们身上获得开启威斯克房间的钥匙卡，使用卡打开房门迎来最终的BOSS战。







拿到游戏的当天，和LU的方寸在LIVE上联机，从晚上9点打到临晨1点多，完成了前三关游戏。第二天晚上继续，从晚上7点开始，原本预计12点左右可以完成，结果后半部分流程长度相当厚道，我们熬到将近5点才通关……

BOSS 威斯克

威斯克每次出场都拉风到不行，而且还要先痛扁克里斯和谢娃一顿。正面与威斯克交锋显然是自找苦吃，所以我们就要想其他的办法来对付他。战斗开始后立刻跑到场地的角落将3盏灯关闭，然后在另一个角落拿起火箭筒。威斯克找不到克里斯和夏娃时会愣在原地不动，此时端起火箭筒向其发射，威斯克抓住火箭弹时射击引爆弹头即可对其造成伤害。火箭弹射偏的话只能等待威斯克一边说话一边将灯开启，此后他会拿起飞机导弹扔向我们，只要不被击中就可以捡起未爆炸的弹头，接下来就是重复关灯等待机会用火箭筒攻击威斯克的步骤了。大概击中威斯克两次之后上墙向其注射药剂进入战斗第二阶段。

第二阶段开始前的剧情演出酷到极点，可不要看呆了而错过按QTE的机会。战斗开始不久克里斯和谢娃就会被分开，威斯克会先向克里斯进攻，控制克里斯跑到前方宽阔的平台向其射击。威斯克另一支胳膊也变异时便开始转向进攻谢娃，控制克里斯的玩家应该立刻跑到前方大石块前触发后QTE将石块推入岩浆，出现谢娃扒在悬崖边的险情后克里斯必须使用狙击枪将威斯克的注意吸引过来，速度稍微慢便前功尽弃。与谢娃会合之后返回平台便可以合力对付威斯克了，攻击一段时间威斯克胸前的弱点便会露出来，此时立刻换上攻击力高的武器狂轰，用不了几个回合战斗便宣告结束。双打的话可以采用一人吸引威斯克的注意，另一人绕到其身后攻击他的弱点的战术。





第六章小结

进入游戏的尾声，敌人也变得愈发凶狠，几乎都是全副武装，敌兵的种类和配备有些像《生化危机4》末尾的工厂关卡，特别是"重机枪大哥"一下来俩，稍不注意就会被打成蜂窝煤。不过本章最难的还是两场BOSS战，一个是倒霉的艾克塞拉，果然成了威斯克的牺牲品和实验品，只不过变身之后的个头之巨大，也算是《生化危机》历史之最了。在游戏预告片中出现过的那一幕——威斯克一边瞬移躲过子弹一边掏枪闪到克里斯身边拿枪指着他的头——终于在大决战之前上演，那段QTE也可以说是全篇游戏最激动人心、最具观赏性的部分了。威斯克"净化世界"的野心终于失败，自己也像终结者那样被留在了火山岩浆里，相信这对于喜欢威斯克的玩家来说会是一个打击……不过好消息是吉尔恢复了正常，希望在不久的将来，我们会看到吉尔与克里斯再次并肩作战！

佣兵模式介绍

任意难度通关之后，佣兵模式出现。游戏的基本规则与前作相同，最初只有克里斯与谢娃的普通版（身着BSAA作战服）以及两个关卡可以选，在任一关卡中取得B级（或以上评价）即可打出新关卡，以此类推，全部共有8个关卡；在任一关卡中取得A级（或以上评价）即现出现新角色，共有10名角色，以下是各个关卡的A级（或以上评价）所对应的新角色。



PUBLIC ASSEMBLY→吉尔（BSAA作战服版）
THE MINES→威斯克（夜行衣版）
VILLAGE→克里斯（斑马装版）
ANCIENT RUINS→谢娃（便装版）
EXPERIMENTAL FACILITY→克里斯（S.T.A.R.S.版）
MISSILE AREA→谢娃（土著版）
SHIP DECK→吉尔（作战服版）
PRISON→威斯克（S.T.A.R.S.版）

我们可以看到事实上本作的佣兵模式只有四名角色，区别只在服装和初期配备的武器不同而已。衡量佣兵模式成绩好坏的惟一标准就是最后的得分，取得B级评价需要至少20000分，A级是40000分，此外还有两个小心得与大家分享，一是选择装备有普通手枪的角色时，如果在游戏一开始就把手枪和子弹全部扔掉，那么随后打死敌人就不会再掉普通手枪子弹了，更利于大威力武器子弹的收集；二是建议使用克里斯（斑马装版）作为初期的主力角色，因为他默认的武器为普通手枪＋霰弹枪＋两枚火箭筒，在扔掉手枪之后，霰弹枪的弹药基本可以保证，而在面对各个关卡中出现的电锯男、斧男、变异土著的时候就不用和他们玩躲猫猫了。



刷钱大法！



由于本作的游戏机制设定为在退出游戏前会保存当前角色的武器及物品状态，因此可以用反复读取记录的方法来取得此关卡中高价值的宝物。目前发现能够最快"刷钱"的关卡为6-2，进入游戏，完成一连串QTE剧情动画之后可以在随后的两个房间里的铁柜中发现两个价值3000元的金杯，得到它们之后选择退出游戏（QUIT），之后再选择继续游戏（CONTINUE），游戏开始的地点刚好就在QTE剧情动画完成之后，只需要不到2分钟就可以再次收集价值6000元的金杯，以此反复！

佣兵模式三项注意：一是必须熟悉每关的地形，知道时间沙漏的具体位置；二是利用连击系统创造高得分；三是在得到双倍得分沙漏之后要尽可能地在短时间内创造高连击，这样能够得到双倍的分数，真正的事半功倍。

Shining Force Feather



通关时间：20小时　文 火花之祭　编 火云　美编 心の永恒

“《光明力量》系列”是SEGA公司与其名下的“《索尼克》系列”游戏齐鼓相当的招牌游戏之一。在土星主机的年代中，以SLG为主要游戏方式的《光明力量》的三部曲足以让很多老玩家们怀念许久。在PS2时期，《光明力量》也出过一部作品——《光明力量EXA》，这部作品尝试以动作角色扮演的模式来突破传统《光明力量》的SLG战棋格局，但作品所带来的评价褒贬不一，又因为可能太过模仿PC上的名作《暗黑破坏神》，也使《光明力量EXA》的销量不尽人意。无论如何，作为SEGA旗下的招牌游戏，这次在DS上推出这部回归到SLG形态的《光明力量》，可以说是这个曾经在土星主机上辉煌的游戏系列再次闪光的印证。本篇攻略以游戏战斗流程为主线，游戏的详细系统介绍将会穿插其中并配以提示。

光明力量 羽翼	SEGA	策略角色扮演
NDS	Shining Force Feather	日版
	2009年2月19日　1人	4980日元
	无对应周边未定	对应玩家年龄：12岁以上

第一章　觉醒的机器

战役01：棺を前に

胜利条件	敌方全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	モンスター×4
我方人数	2

战役攻略

本战役是一场以熟悉操作和系统为目的的关卡，没有任何难度，4个敌人会缓慢接近我方进行攻击且攻击力很小，大可放心大胆地迎面痛击敌人。



系统介绍部分

战斗准备 在开始战斗之前，按“X键”可以进行战斗准备调整，查看我方成员的装备以及装备技能情况。如需要调整装备技能，则需要按“START键”，选择“出击选择”就可以进入装备技能调整画面。

行动： 战役中，角色的行动有先后顺序，在上屏的下部分可以看到数字顺序，一个轮回便是一次回合。



FORCE槽 每个回合开始，敌我双方都会恢复30点FORCE槽，（装备特殊技能和装备情况下除外）。FORCE槽是进行攻击所依赖的能量槽，玩家角色的所有技能都会消耗FORCE槽，就是在战斗画面中下面的蓝色能量槽。当FORCE槽消耗完毕，便不能再进行攻击。

战斗 接近敌人之后，便可以发动战斗。本作中，战斗模式有些像《女神侧身像》，A、B、X、Y四个键分别对应四种技能，战斗时由玩家自行随意发动技能组合，直到玩家不再有攻击技能动作或者FORCE槽消耗完毕为止。

普通攻击 进入战斗画面之后，玩家随意按动技能便可以进行普通攻击。第一次按技能键之后，会有一个从左往右移动的小槽出现，需要玩家集中精力按第二下，当第二下按键的时机正好是小槽停留在中间的红点之上时，攻击力便会达到最大。

防御回复 在敌方进行攻击时，玩家可以进行防御回复。方法就是在敌人击中你的瞬间按下A键或者B键，A键对应恢复FORCE能量，B键对应恢复HP血量，一但成功便会在敌人攻击之后，为角色恢复少量的HP或者FORCE能量。如果敌人有多次攻击连击，反应够快的话可以连续回复。

剧情推进步骤

- 飞空艇最南边进门，与アルフィン对话；
- 飞空艇中间的升降机下降，选择“ゴブリン洞窟”；
- 飞空艇中间的升降机下降，选择“飞空艇”。

战役02：コードキー

胜利条件	敌方全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	棍棒ゴブリン ×3；石投げゴブリン ×2
我方人数	2
战斗宝箱	伤药 ×2
战斗物品	气付け药 ×1；伤药 ×1

战役攻略

本次战役是一次进阶型的指南性战役。游戏会提示利用连携攻击对敌人进行攻击。本战役的敌人棍棒ゴブリン一旦靠近之后，便会群起攻击主角，且攻击力并不低，玩家需要注意优先击破这种敌人。石投げゴブリン的攻击范围相当大，如果轻易上前会非常吃亏。可以利用FORCE MAX进行地图炮式的攻击来消灭。



© SEGA.

系统介绍部分

合体攻击 当一个敌人在我方两个以上角色的攻击范围之内时，这两个角色就可以对这个敌人进行合体攻击。合体攻击时，由两名角色同时对同一个敌人进行攻击，可以达成高HIT数并消耗共同的FORCE槽。

连携攻击 满足一定条件时，两名角色可以进行连携攻击。连携攻击方式为两名角色先后对敌人进行攻击。

BLOW攻击 当角色的连击HIT数达到一定次数，角色就可以发动BLOW攻击，在屏幕提示FINISH时按十字键便可以发动，角色会以极其华丽的招式对敌人进行攻击，伤害极大。



FORCE MAX 当角色的FORCE槽达到最大时，可以发动FORCE MAX招式，在角色的攻击范围内的敌人将全部受到极大的伤害，该招式会消耗所有FORCE槽。

区域技能 该技能可以看做是魔法类的技能，是战斗中很好的辅助技能。可以多加利用来提升我方的战斗力或者降低敌人防御力的效果。

第二章 大森林的仪式

剧情推进步骤

- 飞空艇アルフィン对话；
- 升降机选择"エルフの森"；
- 升降机选择"エルフの村・ファンザ"；
- 队友"ミリアム"加入。
- 升降机选择"エルフの遗迹"。

战役03：仪式の手伝い

胜利条件	键の守护者全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ワーウルフ×3；グレイウルフ×2；グレイウルフ
我方人数	3
战斗宝箱	伤药 ×2
战斗物品	ハンタースケイル；荣养剂

战役攻略

本战役会有ミリアム加入。ミリアム的最大作用就是回复HP，需要多加利用。本战役也是第一次出现BOSS的战役。在战斗刚开始时，BOSS并不会主动攻击，我方可以慢慢地先消灭杂兵之后，再利用一个回合一起对BOSS进行集中攻击。

剧情推进步骤

- 升降机选择"エルフの村・ファンザ"；
- 升降机选择"エルフの遗迹"；
- 队友"飞空艇"加入。

战役04：边境の司令官ギャオン

胜利条件	击退ギャオン队
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	オーク×4；オーク×2；ギャオン
我方人数	3
战斗宝箱	カッパーガード ×1
战斗物品	ラバーベスト；荣养剂；荣养剂；解毒剂



战役攻略

本战役的杂兵有一定的数量，比较奔放的打法很容易被敌方围攻。积蓄FORCE槽之后发动FORCE MAX攻击是一个不错的方法，可以对大范围的杂兵进行群体打击。目标对象ギャオン的HP被削减到一半以下会逃跑，追击消灭。

第三章 孤傲的剑斗士

剧情推进步骤

- 飞空艇追加"天翔の仪"；
- 升降机选择"(S)グラクト"；
- アルフィンと对话
- 升降机"(M)グラクト"选择。

战役05：剑斗士ティーダ

胜利条件	一定回合内胜利
败北条件	ティーダ被击退、我方全员被击退
敌方人数	オーク×3；ワーウルフ×2；グレイウルフ×2；剑斗士
我方人数	3（ティーダ由电脑AI控制）
战斗宝箱	无
战斗物品	ッスルバンダナ；荣养剂；气付け药

战役攻略

ティーダ是一个完全的肉盾，攻击力也相当惊人，在本战役一开始便会向敌方进行猛攻。我方的操作角色可以利用ティーダ高防御高血量的优势进行辅助攻击并积蓄FORCE槽，ティーダ一被围攻就发动FORCE MAX。只要跟着ティーダ的攻击跟进辅助，本战役就会相当的轻松。

剧情推进步骤

- 飞空艇追加"ダブルブッキング"；
- 升降机选择"(S)グラフト"；
- 升降机选择"飞空艇・着陆付近"。

战役06：佣兵バルバザン（第一战）

胜利条件	敌部队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	スケルトン×4；佣兵×4；バルバザン；ギャオン
我方人数	3（ティーダ由电脑AI控制）
战斗宝箱	无
战斗物品	无

战役攻略

本战役是游戏开篇以来比较有难度的一战，玩家可以多准备一点回复道具。第一战三个回合就会结束，随后有ティーダ加入队伍。



战役07：佣兵バルバザン（第二战）

胜利条件	敌部队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	佣兵x1；バルバザンx1；ギャオンx1
我方人数	4
战斗宝箱	无
战斗物品	アシストバングル；风の护符；解迟剂；解钝剂

战役攻略

ティーダ的FORCE MAX相当居有威力，是本次战役的主发FORCE MAX。バルバザン是一个不可小看的角色，不但攻击力高，而且也会发动FORCE MAX。如果等级并不高的话，建议用主角和ティーダ积蓄满FORCE之后再进行集中攻击。

第四章 热情的旋风

剧情推进步骤

- 队友"ミリアス"加入；
- 飞空艇追加"(ブレイクバトル)お宝争夺战"；
- 与アルフィン对话；
- 升降机选择"(S)龙の墓场・近郊"；
- 升降机选择"(M)グラクト"。

战役08：遗迹の守护者达

胜利条件	ガーディアン全部击退
败北条件	我方全员被击退
我方人数	4
敌方人数	ゴースト×5；センチネル×5；センチネル×5
战斗宝箱	ムーンダブレット；伤药
战斗物品	ソーサルバンド；火の护符

战役攻略

武器分支 游戏中并没有武器可以购买，而在飞空艇中可以进行强化。不同的武器分支可以强化出不同的武器效果与属性。同时武器的造型也会不同。

又是有很多数量敌人的一战。本战役所有敌人分为上下两部分，玩家可以先集中火力消灭一批的敌人之后再去对付另一批。ゴースト是一个很强力的兵种，攻击范围相当大，且攻击带“毒”属性，战役开始时不会主动出击，玩家可以分批消灭上下两段敌兵之后再去对付其他 5 个敌人。

剧情推进步骤

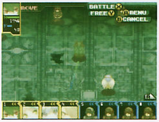
- 升降机选择“(S)龙の墓场・近郊”;
- 升降机选择“飞空艇”;

战役 09:ギャオンの逆袭

胜利条件	敌部队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	佣兵 ×4; レーザーアイ ×4; オーガ ×5; バルバザン; ギャオン
我方人数	4（ラッシュ由电脑AI控制）
战斗宝箱	伤药×2
战斗物品	ワイズスカーフ; 解毒剂; 解迟剂; 解钝剂

战役攻略

本关出现新的敌方兵种レーザーアイ，他的光子攻击范围广宽且距离超长，但只能两个回合攻击一次。ラッシュ一开始也能加入战斗。4 个レーザーアイ需要优先击破两个之后，把自己队伍的损失减到最小之后，再去慢慢消耗杂兵数量，有 2 个レーザーアイ是佣兵部队的后方支援，可以利用ラッシュ去牵至敌方的杂兵之后再击破这两台レーザーアイ。



第五章 魔境的美女

剧情推进步骤

- ラッシュ加入队伍;
- 飞空艇“(ブレイクバトル)复誉のゴブリン”追加;
- 升降机选择“飞空艇”;
- 升降机选择“(M)ドルヴァ・门前”。

战役 10:强夺

胜利条件	警备队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ゴースト ×4; ドルヴァ警备兵 ×5; ドルヴァ警备兵 ×5; スペクター
我方人数	5（グリゼリア由电脑AI控制）
战斗宝箱	伤药; ステップシューズ
战斗物品	クイックバンド; 水の护符

战役攻略

グリゼリア的加入可以令我方的实力大增，她有极其好用的魔法攻击和治疗魔法，有着令我方战斗效果达到事半功倍的效果。本战的敌人不多，但会使用令我方不能回复FORCE的状态技能，应付时，保持分散的队形很有必要。

剧情推进步骤

- グリゼリア加入队伍;
- 飞空艇“(ブレイクバトル)复誉のゴブリン”追加;
- 升降机选择“(S)ドルヴァ・森”;
- 升降机选择“(M)ドルヴァ・森”;



战役 11:レイファ

胜利条件	敌方部队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	レイファ亲卫队 ×5; スケルトン ×2; スケルトン ×4; シェルタートル ×3; レイファ
我方人数	5
战斗宝箱	伤药×2
战斗物品	マーシャルマスク; 雷の护符; 特効药; フォースアンプル

战役攻略

本战一开始就要迅速消灭敌人靠前的部队，在几回合之后，BOSS级的四个角色就会向我方主动靠近进攻。利用大范围的技能来迅速消灭杂兵是关键。亲卫队和四个BOSS角色都是暗属性，ラッシュ的技能会有相当好的效果。另外，本战役中，回复角色要算一定的提前量进行回复。

第六章 邂逅的宴会

剧情推进步骤

- 飞空艇追加“(ブレイクバトル)迷子”
- 升降机选择“(M)コラーゲ”

战役 12:救出



胜利条件	自警团全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	コラーゲ自警团 ×4; コラーゲ自警 ×7; コラーゲ自警 ×4
我方人数	4
战斗宝箱	无
战斗物品	特効药; 妖精の粉; 气付け药

战役攻略

这是一个相对来说比较容易的战役，15 名敌人以三群的形式聚在一起，且不会主动移动进攻，采用诱敌的方法几乎可以无伤打赢。

剧情推进步骤

- 升降机选择“(ブレイクバトル)犯人を搜せ!”
- 升降机选择“(S)コラーゲ”
- 升降机选择“(M)コラーゲ・市长馆”。

战役 13:バルバザンとの决着

胜利条件	敌部队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ネクロマンサー×4; オーガ ×4; 佣兵 ×5; バルバザン; ギャオン
我方人数	5
战斗宝箱	无
战斗物品	ナイトアーマー; スカラーグラス; 妖精の粉; フォースアンプル

战役攻略

本战敌方 AI 明显增高，不但会主动进行攻击，而且会利用合体攻略对我方的角色造成相当大的伤害。ネクロマンサー敌方角色还会主动发动回复技能。我方可以优先消灭回复的角色ネクロマンサー之后，再依靠回复角色的回复技能进行抵挡，注意我方阵形的位置，尽量不让敌方有包围合体攻击我方任何一名角色的机会。

战役 14:里切り

胜利条件	敌部队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ネクロマンサー×4; マジックソード ×4; マジックソード ×4; オーガ ×3; ギャオン
我方人数	5（バルバザン由电脑AI控制）
战斗宝箱	无
战斗物品	セイントクローク; 特効药; 气付け药; フォースボトル

战役攻略

在之前的战役中出现的强敌バルバザン在本战役中再次登场，而且是我方角色。敌方还是有着拥有回复系技能的ネクロマンサー，对于这种敌人来说当然还是优先消灭才可以让战斗更加轻松。消灭掉ネクロマンサー之后，战斗的压力会减轻很多，随后再逐个击破。由于本场战斗敌人的数量较多，所以战斗时尽量不要让我方人员落单。

强化练级 如果在游戏中感到自己战斗的比较困难，可以尝试在飞空艇中进行战斗模拟训练来提升自己和队友的等级。

第七章 洁白的堕天使

剧情推进步骤

－ 飞空艇追加“(ブレイクバトル)エスケープ”；
－ 升降机选择“(M)遗迹”。

战役15:罠と再开と对立

胜利条件	シズマ队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	シズマ亲卫队 ×5；帝国弓兵 ×6；帝国剑士 ×3；シズマ
我方人数	5
战斗宝箱	无
战斗物品	ソーサルリング；天使の羽

战役攻略

敌方的类型再次变换，帝国的敌兵都是冷兵器。拥有长距离射程的弓兵和近身战的剑士会有最佳阵形来玩家。弓兵的攻击力还不算高，依靠回复系技能可以慢慢接近并消灭。亲卫队是很可怕的对手，一但进入他们的范围，合体和连携的技能可以秒杀我方的任何一个队员。对付他们需要积蓄 FORCE 之后再连续攻击，不让其有还手机会，把我方的损失减到最小。



剧情推进步骤

－ 飞空艇追加“(ブレイクバトル)Festival！”；
－ 升降机选择“(M)飞空艇”。

战役16:空より来たる者

战役攻略

ココット加入战役，他有着特殊的能力，可以每回合回复 HP，当肉盾很不错。我方操作队友可以配合ココット去逐个击破敌方。亲卫队乃是需要提防的单位，他们的异常状态攻击往往是致命的，能尽早消灭就尽早消灭。

胜利条件	ゼクウ队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ゼクウ亲卫队 ×6；ヴァンパイア ×3；センチネル ×5；ゼクウ
我方人数	5（ココット由电脑AI控制）
战斗宝箱	无
战斗物品	ステップシューズ；妖精の粉；天使の羽；フォースボトル

第八章 反击之翼

剧情推进步骤

－ 飞空艇追加“(ブレイクバトル)トレジャーハンター”；
－ 升降机选择“(S)龙の墓场・近郊”；
－ 升降机选择“(M)龙の墓场・最深部”。

战役17:遗迹の攻防

胜利条件	レイファ队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	レイファ亲卫队 ×5；マジックソード ×4；マジックソード ×4；ギャオン；レイファ
我方人数	5
战斗宝箱	伤药×2
战斗物品	ミラージュクロス；特効药；妖精の粉

战役攻略

本场战斗会使用大范围攻击的敌人很多，我方的阵形需要有足够的分散。主角的 FORCE MAX 可以消灭掉第一批的敌人，深入之后，亲卫队还是利用其它角色的 FORC MAX 攻击。

剧情推进步骤

－ 升降机选择“(M)飞空艇”。

战役18:武将ロンガン

战役攻略

ロンガン队会在一开始便主动向我方移动攻击，所以开始我方可以留在原地积蓄 FORCE，待ロンガン队进入范围便合体或者连携消灭。BOSS 并不会一开始就主动攻击，所以可以击破杂兵之后再去慢慢对付 BOSS。

胜利条件	ロンガン队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ロンガン亲卫队 ×6；シェルタートル ×4；ドレッドノート ×5；ロンガン
我方人数	5
战斗宝箱	伤药×2
战斗物品	フォースベルト；妖精の粉；天使の羽；フォースボトル

第九章 狂宴的开始

剧情推进步骤

－ 飞空艇追加“(ブレイクバトル)生きた化石”；
－ 升降机选择“(M)飞空艇”。

战役19:空中防卫战

胜利条件	ゼクウ队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ゼクウ亲卫队 ×5；ヴァンパイア ×4；スペクター×4；ワイバーン；ゼクウ
我方人数	5
战斗宝箱	无
战斗物品	ヘヴィスケイル；クイックリング；いやしの水

战役攻略

スペクター会异常状态的技能，而ヴァンパイア的回复系法术也相当讨厌。用高移动和高攻击力的角色先击破ヴァンパイア再击破スペクター会是比较好的方法。之后出现的敌人还是以亲卫队为主，需要注意他们的连携攻击和合体攻击，可以让最高攻击力的角色随时待命，一有机会就发动 FORCE MAX 迅速干掉他们。



剧情推进步骤

－ 升降机选择“(M)飞空艇”

战役20:决着

胜利条件	シズマ队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	シズマ亲卫队 ×6，帝国弓兵 ×6，帝国剑士 ×3；シズマ
我方人数	5
战斗宝箱	无
战斗物品	チタンキュラス；マスターコート；天使の羽；フォースボトル



战役攻略

和之前的战役很相似，上下二段敌人，难度不高，逐个击破。

第十章 热风的轨迹

飞空艇强化 飞空艇本身可以进行强化，以用来得到更多的辅助设施。比如说模拟训练中 LV99 的敌兵只有在飞空艇强化到 LV6 时才会出现。

剧情推进步骤

－ 升降机选择“(M)飞空艇”

战役 21：突破



胜利条件	敌方部队全部击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ゼクウ亲卫队 ×2；レイファ亲卫队 ×2；ロンガン亲卫队 ×2；ゼクウ；レイファ；ロンガン
我方人数	5
战斗宝箱	伤药×2
战斗物品	フォースベルト；いやしの水；妖精の粉；女神の泪

战役攻略

三种亲卫队会一起行动，且实力强劲，很难对付。レイファ的魔法攻击和辅助魔法也会延缓我方的推进速度，ゼクウ更是可以用提升各种效果的辅助技能来帮助敌方。随时注意回复和 FORCE 的积累，是本战役的关键。

剧情推进步骤

－ 升降机选择“(M)巨大要塞”。

战役 22：傀儡の皇子

胜利条件	シュウホウ击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	ガードロボ×8；シュウホウ
我方人数	5
战斗物品	クイックバングル；女神の泉；女神の泪；フォースボトル
战斗宝箱	伤药×2

战役攻略

最终战的前一战，所有敌兵开始就会全部向我方靠近并攻击，我方还是成堡垒式的防守，以 FORCE MAX 技能为主要的攻击手段来等杂兵们找上门。冷静地回复和应付敌兵技能的异常状态是需要玩家们好好考虑的事。

战役 23：虚无

战役攻略

ラヴィニア为最终 BOSS 的主体，可以全队集中攻击ラヴィニア。该 BOSS 的 HP 降到一定量之后会自我进行回复，如何把合体和连携攻击达到最大化会是本战役的一个难点。

胜利条件	ラヴィニア击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	触手×4；ラヴィニア
我方人数	5
战斗宝箱	无
战斗物品	无

战役 24：ラヴィニア

胜利条件	ラヴィニア击退
败北条件	我方全员被击退
敌方人数	unknown×5；ラヴィニア
我方人数	5
战斗宝箱	无
战斗物品	ラヴィニアリング；四属の结界；幸运のロケット

战役攻略

最终战役，轮流积累 FORCE MAX 来对付不断往我方部队靠拢的敌兵为主要手段。本战役的 BOSS HP 的回复量也很大，建议带足药来打这场硬仗。

道具效果表

道具名称	道具效果
伤药	HP回复100点
荣养剂	HP回复300点
特効药	HP回复1200点
いやしの水	HP回复3000点
女神の泉	HP回复5000点
解毒剂	“毒”状态回复
解迟剂	“滞后”状态回复
解钝剂	“钝足”状态回复
妖精の粉	回复所有异常状态
気付け药	回复已撤离战斗的队友状态
天使の羽	回复已撤离战斗的队友状态，回复HP2000点
女神の泪	回复已撤离战斗的队友状态，回复完全HP
フォースアンプル	FORCE值回复15点
フォースボトル	FORCE值回复30点

装备数值效果表

装备名称	ATK	DEF	INT	MGR	AGL	MOV	特殊效果
レザージャケット	0	4	0	0	0	0	－
ハンタースケイル	0	7	0	0	−2	0	－
カッパーガード	0	11	0	2	−4	0	－
スチールメイル	0	16	0	4	−6	0	－
メタルキュイラス	0	22	0	6	−8	0	－
ナイトアーマー	0	28	0	8	−11	0	－
バドルメイル	0	40	0	10	−13	0	－
シルバーガード	0	34	0	22	−15	0	－
ヘヴィスケイル	0	54	0	12	−19	0	－
チタンキュイラス	0	62	0	19	−22	0	－
ゴールドプレート	0	82	0	38	−27	0	－
プラチナアーマー	0	100	0	20	−27	0	－
ダマスカスガード	0	36	0	18	−8	0	－
セラミックメイル	0	90	0	40	−18	0	－
エルヴンクロス	0	4	0	2	0	0	－
ラバーベスト	0	6	0	5	−1	0	－
ムーンダブレット	0	9	0	8	−2	0	－
マジックローク	0	13	0	12	−3	0	－
ハードチュニック	0	17	0	19	−4	0	－
ワイズスカーフ	0	30	0	14	−6	0	－
火の发饰り	0	0	0	0	0	0	火属性耐性强化
水の发饰り	0	0	0	0	0	0	水属性耐性强化
风の发饰り	0	0	0	0	0	0	风属性耐性强化
雷の发饰り	0	0	0	0	0	0	雷属性耐性强化
マージャルマスク	15	0	0	0	−8	0	－
スカラーグラス	0	0	15	0	−5	0	－
ステップシューズ	0	0	0	0	5	1	－
フォースベルト	0	0	0	0	0	0	－
パワーバンド	10	0	0	0	−2	0	－
パワーリング	20	0	0	0	−4	0	－
パワーバングル	30	0	0	0	−7	0	－
パワーブレス	40	0	0	0	−12	0	－
ソーサルバンド	0	0	10	0	−1	0	－
ソーサルリング	0	0	20	0	−2	0	－
ソーサルバングル	0	0	30	0	−5	0	－
ソーサルブレス	0	0	40	0	−10	0	－
クイックバンド	0	0	0	0	5	0	－
クイックリング	0	0	0	0	10	0	－
クイックバングル	0	0	0	0	15	0	－
クイックブレス	0	0	0	0	20	0	－
火の护符	0	0	0	0	0	0	火属性耐性大幅强化
水の护符	0	0	0	0	0	0	水属性耐性大幅强化
风の护符	0	0	0	0	0	0	风属性耐性大幅强化
雷の护符	0	0	0	0	0	0	雷属性耐性大幅强化
四属の障壁	0	0	0	0	0	0	四属性耐性少量强化
四属の结界	0	0	0	0	0	0	四属性耐性强化
专用指环							
ダンシングブーツ	0	0	0	0	10	2	－
ダッシュシューズ	0	0	0	0	15	3	－
ポイズンブロック	0	0	0	0	0	0	－
バインドブロック	0	0	0	0	0	0	バインド状态无效
ヘビーブロック	0	0	0	0	0	0	ヘビー状态无效
幸运のロケット	0	0	0	0	0	0	装备角色物品入手率上升
シュートチエーン	0	0	0	0	0	0	吹飞攻击效果距离增加
リバースシンボル	0	0	0	0	0	−1	角色属性弱点反转
アシスフトバングル	0	0	0	0	0	−1	战斗中物品入手率上升
アクトチョーカー	0	0	0	0	0	−1	FORCE回复量+10%
ラヴィニアリング	0	0	0	0	0	−2	FORCE回复量+15%
魔导回路[火]	0	0	0	0	0	−3	单体火属性技能使用效果上升
魔导回路[水]	0	0	0	0	0	0	单体水属性技能使用效果上升
魔导回路[风]	0	0	0	0	0	0	单体风属性技能使用效果上升
魔导回路[雷]	0	0	0	0	0	0	单体雷属性技能使用效果上升
魔导回路[光]	0	0	0	0	0	0	单体光属性技能使用效果上升
魔导回路[暗]	0	0	0	0	0	0	单体暗属性技能使用效果上升
魔导回路[愈]	0	0	0	0	0	0	单体回复技能使用效果上升
魔导回路[毒]	0	0	0	0	0	0	ポイズン技能单体使用效果上升
魔导回路[缚]	0	0	0	0	0	0	バインド技能单体使用效果上升
魔导回路[重]	0	0	0	0	0	0	ヘビー技能单体使用效果上升
魔导回路[与]	0	0	0	0	0	0	インハンス技能单体使用效果上升
魔导回路[夺]	0	0	0	0	0	0	カース技能单体使用效果上升

属性相克 风火雷水四大属性攻击技能的熟悉运用是轻松游戏的重要手段之一，利用属性相克的原理，能够以低等级的状态下轻易击溃强大的敌人。

真·三国无双 联合突袭	Koei	动作
真·三国无双 Multi Raid		日版
2009年2月26日	多人	日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

PSP

大幅度强化联机游戏要素并加入了觉醒系统的无双最新作《真·三国无双 联合突袭》于2月26日正式登陆PSP平台。本次的游戏画面保持在PSP的上等水平，新的觉醒系统使得游戏的战略性更加突出，加入了RPG要素的武器锻冶系统使其玩法向《怪物猎人》靠拢，甚至有很多玩家亲切的称呼本作为“猎人无双”（笑）。如果你是无双系列的FAN，那就千万不要错过这款佳作。



文 阳光成员 格兰霍特团长 编 纱迦 美编 anubis

基本操作

键位	操作方法
滑杆	移动
十字键	锁定目标/转动视角
○键	切换武器/确定
△键	强攻击/特殊攻击
□键	普通攻击
X键	取消/跳跃
L键	锁定/防御
R键	冲刺
SELECT键	切换地图大小
START键	打开系统菜单

特殊操作

锁定/防御	持续按住L键
切换重要锁定目标	L+方向键上
使用道具	按住L后用左右键切换道具种类，再按下键使用选定道具
蓄力强攻击	持续按住△键
空中特殊攻击	跳跃后+滑杆下方向+△键
冲刺强攻击	R键+滑杆+△键
冲刺特殊攻击	R键+△键
真·无双觉醒	无双槽达到MAX后同时按下△键+○键
无双乱舞	无双觉醒中同时按下△键+○键

系统菜单详解

装备变更：变更装备的主副武器、武幻和服装

所持品：查看身上所携带的道具

都市育成：提升玩家所在城市中各项设施的等级

ステ－タス：查看玩家当前的等级和能力等状态

势力图：查看已经完成了的章节，可以选择回到以前的章节进行游戏

环境设定：变更游戏的系统设定

セ－ブ：储存游戏进度

マルチプレイ：连机模式下移动到对方都市中

プロフィ－ル：查看联机的信息

武勇一览：查看游戏的完成率和取得的贵重物品等



进入战斗后的系统菜单

クエスト情报：查看本关的任务情报

ステ－タス：查看当前角色的状态

都市に归还：放弃战斗返回都市

环境设定：变更游戏的系统设定

一时停止：暂停游戏，按START键再次开启

操作方法：查看战斗中的具体操作



任务简介

本作大幅度吸收了《怪物猎人》的游戏要素，玩家可以在游戏中接到主线和支线任务，交替进行两种任务就可以推动剧情。完成任务后系统会根据玩家的表现给予一定的报酬金和物品奖励，除了部分挑战任务外，每场战斗允许玩家死亡3次。另外每个任务都会有一些特殊的目标，完成这些特殊目标的要求后可以获得额外的生产素材作为奖励。

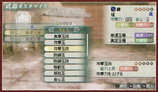
武器锻造

在都市中的锻冶屋中可以进行武器的生产，生产武器需要一定的材料和金钱，由于本作中玩家可以携带副武器上场，也就等于取消了角色装备武器的限制。除了角色的主武器是固定的以外，全部类型的武器都可以作为副武器来使用，就算是你想用许诸耍关羽的大刀也是完全可能的哦。生产武器的材料可以通过打倒敌人掉落或在关卡中的箱子内取得。当锻造屋等级提升后，玩家可以制造的武器等级也会相应上升。每个角色的最高级武器必须先取得对应角色的“无双传”，再与其单挑胜利，才可以获得制作武器必要的特殊素材。而无双传则隐藏在游戏中的特定关卡内。注意角色想要使用不同星级的武器，还需要武器熟练度达到一定数值。



武器属性及战玉

游戏中每件武器会自身附带一些属性，例如攻击力+9等基础能力。当玩家装备上选定的武器后还可以使用战玉来增强其能力，战玉又分为4种类型，根据玩家的需要装备不同的战玉能够在攻关中起到非常明显的作用，战玉需要自己生产，在都市中的工房内就可以生产各种战玉了。和锻造一样，生产战玉需要消耗特定的材料和金钱，当工房的等级提升后能够生产的战玉也就越多，属性自然也越强。除此之外武器还有“力”、“技”和“气”三种模式，“力”模式下的武器基础攻击力最高。气的攻击力居中，但是自身拥有的基础能力最多。“技”模式的武器性能是最差的，不过可以同时装备2个战玉来提升武器的性能。除了主武器，副武器同样可以装备战玉。



《真·三国无双 联合突袭》有奖擂台挑战赛正在游戏城寨（levelup.cn）的无双专区中火热进行，欢迎大家前来报名，一决谁是“无双”！

©2009 KOEI CO.,LTD

全战玉一览

战玉的类型有以下四种：能力上升（提升基础能力的战玉）、攻击附加（给武器附加各种属性）、行动强化（增强武器特殊性能的战玉）、その他（增加武器特殊能力的战玉）。

能力上升

战玉名称	效果	设施要求
会心玉	会心率上升8	初期
抵抗玉	抵抗值上升8	初期
移动玉	移动值上升8	初期
防御玉	防御值上升8	初期
攻击玉	攻击值上升8	初期
会心玉改	会心率上升12	LV2
抵抗玉改	抵抗值上升12	LV2
移动玉改	移动值上升12	LV2
防御玉改	防御值上升12	LV2
攻击玉改	攻击值上升12	LV2
会心玉极	会心率上升16	LV4
抵抗玉极	抵抗值上升16	LV4
移动玉极	移动值上升16	LV4
防御玉极	防御值上升16	LV4
攻击玉极	攻击值上升16	LV4
真・会心玉	会心率上升20	LV5
真・抵抗玉	抵抗值上升20	LV5
真・移动玉	移动值上升20	LV5
真・防御玉	防御值上升20	LV5
真・攻击玉	攻击值上升20	LV5

行动强化

战玉名称	效果	设施要求
连舞玉	连击中伤害+10	初期
觉醒玉	觉醒后攻击力+10	初期
乱舞玉	无双乱舞攻击力+10	初期
动攻玉	冲刺攻击力+10	初期
强攻玉	强攻击力+10	初期
连攻玉	普通攻击力+10	初期
轻快玉	攻击速度+10	初期
真空玉	攻击范围+8	初期
大喝玉	周围敌兵小概率进入防御崩坏状态	LV2
崩壁玉	破防能力+5	LV2
连舞玉改	连击中伤害+15	LV3
觉醒玉改	觉醒后攻击力+15	LV3
乱舞玉改	无双乱舞攻击力+15	LV3
动攻玉改	冲刺攻击力+15	LV3
强攻玉改	强攻击力+15	LV3
连攻玉改	普通攻击力+15	LV3
轻快玉改	攻击速度+15	LV3
真空玉改	攻击范围+16	LV3
崩壁玉改	破防能力+10	LV3
大喝玉改	周围敌兵中概率进入防御崩坏状态	LV3
连舞玉改	连击中伤害+20	LV4
觉醒玉改	觉醒后攻击力+20	LV4
乱舞玉改	无双乱舞攻击力+20	LV4
动攻玉改	冲刺攻击力+20	LV4
强攻玉改	强攻击力+20	LV4
连攻玉改	普通攻击力+20	LV4
轻快玉改	攻击速度+20	LV4
真空玉改	攻击范围+20	LV4
崩壁玉改	破防能力+20	LV4
大喝玉改	周围敌兵高概率进入防御崩坏状态	LV4

攻击附加

战玉名称	效果	设施要求
阳属性玉	阳属性攻击上升8	初期
阴属性玉	阴属性攻击上升8	初期
水属性玉	水属性攻击上升8	初期
金属性玉	金属性攻击上升8	初期
土属性玉	土属性攻击上升8	初期
火属性玉	火属性攻击上升8	初期
木属性玉	木属性攻击上升8	初期
阳属性玉改	阳属性攻击上升12	LV2
阴属性玉改	阴属性攻击上升12	LV2
水属性玉改	水属性攻击上升12	LV2
金属性玉改	金属性攻击上升12	LV2
土属性玉改	土属性攻击上升12	LV2
火属性玉改	火属性攻击上升12	LV2
木属性玉改	木属性攻击上升12	LV2
阳属性玉极	阳属性攻击上升16	LV4
阴属性玉极	阴属性攻击上升16	LV4
水属性玉极	水属性攻击上升16	LV4
金属性玉极	金属性攻击上升16	LV4
土属性玉极	土属性攻击上升16	LV4
火属性玉极	火属性攻击上升16	LV4
木属性玉极	木属性攻击上升16	LV4
真・阳属性玉	阳属性攻击上升20	LV5
真・阴属性玉	阴属性攻击上升20	LV5
真・水属性玉	水属性攻击上升20	LV5
真・金属性玉	金属性攻击上升20	LV5
真・土属性玉	土属性攻击上升20	LV5
真・火属性玉	火属性攻击上升20	LV5
真・木属性玉	木属性攻击上升20	LV5

その他

战玉名称	效果	设施要求
饮料玉	击破敌人时掉落老酒的概率+8	初期
食事玉	击破敌人时掉落肉まん的概率+8	初期
富豪玉	攻击敌人能够增加少量金钱	LV2
武勋玉	打倒敌人增加少量的经验	LV2
幸运玉	打倒敌人掉落物品的概率+10	LV2
富豪玉改	攻击敌人能够增加金钱	LV3
武勋玉改	打倒敌人增加经验	LV3
幸运玉改	打倒敌人掉落物品的概率+15	LV3
调教玉	动物系敌人一定几率逃走	LV3
饮料玉改	击破敌人时掉落老酒的概率+12	LV3
食事玉改	击破敌人时掉落肉まん的概率+15	LV3
富豪玉极	攻击敌人能够增加大量金钱	LV4
武勋玉极	打倒敌人增加大量经验	LV4
幸运玉极	打倒敌人掉落物品的概率+20	LV4
饮料玉极	击破敌人时掉落老酒的概率+16	LV4
食事玉极	击破敌人时掉落肉まん的概率+20	LV4

属性玉

本作中一共有7种属性，分别是木、火、土、金、水、阴、阳，攻击时可以装备武幻或战玉来使角色的攻击附带属性。部分武器自身就附带属性，属性不同则攻击时附带的效果不同。另外，本作的属性不存在相克关系，不管使用那种属性攻击对手，都只会产生对应属性特效。

关于属性玉要注意以下几点：

1. 武器攻击时只会产生一种属性特效。

2. 武器附带2种属性值时，相同则累计，不相同的话则取附加值较高的属性，例如武器上附带金属性14，而此时装备木属性+12的战玉的话攻击时则只会有金属性的效果。

3. 当武器具有2种不相同的属性且属性值都一样时，按照（木＞火＞土＞金＞水＞阴＞阳）的顺序优先体现，例如武器有水属性+20和阳属性+20，那么攻击时实际的属性就是水。

全属性的效果如下

木属性：攻击判定变为绿色，一定几率让敌人陷入中毒状态，体力持续降低
火属性：攻击判定变为红色，一定几率让敌人陷入燃烧状态，体力持续降低
土属性：攻击判定变为紫色，一定几率让敌人陷入重力状态，无法进行跳跃
金属性：攻击判定变为金色，一定几率让敌人陷入昏迷状态，效果持续期间无法行动
水属性：攻击判定变为蓝色，一定几率让敌人陷入冻结状态，效果持续期间无法行动
阳属性：攻击判定变为白色，一定几率让敌人陷入解放状态，防御力大幅度下降
阴属性：攻击判定变为黑色，一定几率让敌人无法使用道具，且觉醒状态强制解除

武幻系统



角色除了能够装备武器提升能力以外，还能够给角色装备武幻技能，装备后的武幻满足条件即可在战斗中发挥作用。武幻技能最多可以装备4种，分别为左右手和左右足4个位置，武幻一共分为3种类型，部分特定的武幻有装备位置的限定。与战玉一样，武幻可以在都市的学问所中进行生产，强力武幻需要学问所等级的提升到一定程度后才能制作。

武幻分为以下3种类型

いつでも发动：装备后即可发生作用的武幻
觉醒时に发动：发动觉醒状态后才会生效的武幻
无双乱舞で发动：发动无双乱舞时生效的武幻，该类武幻必占据左右手两个位置

觉醒系统

当玩家在战场中将觉醒槽积攒满后即可发动觉醒模式，在觉醒模式下不但角色的外观造型会改变，所有的基本能力都会得到大幅度提升。而系列的无双乱舞技能也只能在觉醒模式下才可以使用，在玩家挑战强敌时，觉醒模式可以说是制胜的关键。



部分重要材料掉落一览

材料名称	掉落位置
霸王の魂	赤壁の战い宝箱中/贼の根城任务报酬
名君の书	依赖任务贼の根城宝箱中/成都の战い完成特殊任务的报酬
巨星のかけら	夷陵の战い完成特殊任务的报酬/赤壁の战い·BOSS曹操掉落
天の秘宝	武幻螺旋中貂蝉一定概率掉落
地の秘宝	武幻螺旋中吕布一定概率掉落
朱雀の斗气	许昌の战い中曹操掉落
青龙の斗气	依赖任务操り武人中的BOSS吕蒙掉落
白虎の斗气	建业の战い中孙坚掉落
黄龙の斗气	天顶の塔中袁绍掉落
仙界の合金	天顶の塔中的飞行兵器"独乐刃"
黄水晶	猛将连破中凌统和魏延掉落
幻の蜂蜜	合肥の战い或许昌の战い中曹操掉落

另外，棒系素材打妖术师和兵器车会掉落，木系素材打弓箭手掉落，对应兵器的碎片打杂兵掉落（根据杂兵手上拿的武器掉落对应碎片）。

道具复制大法

利用PSP同伴间的道具交换功能，可以实现道具复制。步骤如下：1.A将目标道具给B；2.B存档，A存档后退出再进入游戏；3.B把道具还给A，B不存档退出再进入游戏，此时B身上还有给了A的道具，而A也获得了道具。如此反复即可无限复制道具

全武幻一览

いつでも发动

武幻名称	作用	装备要求	设施要求
大飞翔	跳跃高度小幅度上升	LV1／双脚	初期
回复扩大	回复道具可以给我方其他武将回复	LV1／双手	初期
活力锻炼	回复道具的回复效果小幅度上升	LV1／双手	初期
连续突进	冲刺次数增加一次	LV1／双脚	初期
连续跳跃	跳跃次数增加一次	LV1／双脚	初期
高速起上	倒地后起身的速度变快	LV1／双手	初期
共有觉醒强化	攻击敌人时觉醒槽的增加速度变快	LV1／全身	初期
背水怒涛	濒死状态下攻击力小提升	LV5／全身	LV2
空中浮游	低空中可保持浮游状态	LV1／全身	LV2
短期决战	蓄力攻击的蓄力时间小幅度缩短	LV10／全身	LV2
挑拨	容易受到敌人的阻击	LV1／全身	LV2
高速跳跃	开始跳跃时的速度上升	LV10／双脚	LV2
练气术	强攻击的蓄力状态下可增加觉醒槽	LV10／全身	LV2
标的心眼	可以直接看到敌人的弱点	LV10／全身	LV2
不倒浮游	浮游状态下收到伤害不会倒地	LV10／全身	LV2
生命增加	战斗中体力徐徐小回复	LV10／全身	LV2
大飞翔改	跳跃高度大幅度上升	LV10／双脚	LV2
觉醒增加	觉醒槽徐徐小回复	LV10／全身	LV2
连续突进改	冲刺次数增加两次	LV10／双脚	LV2
连续跳跃改	跳跃次数增加两次	LV10／双脚	LV2
兽化语	不会受到动物系敌人的攻击	LV15／全身	LV3
防御锻炼	防御不会崩坏	LV15／双手	LV3
八方眼	弓和术的攻击范围扩大	LV20／双手	LV3
背部防御	可以防御背后的攻击	LV20／双手	LV3
生命攻击改	战斗中体力徐徐中回复	LV20／全身	LV3
觉醒增加改	觉醒槽徐徐中回复	LV20／全身	LV3
活力锻炼改	回复道具的回复效果中幅度上升	LV20／双手	LV3
空中浮游改	高空中可保持浮游状态	LV20／全身	LV3
连续突进极	冲刺次数增加三次	LV20／双脚	LV3
背水怒涛改	濒死状态下攻击力中提升	LV25／全身	LV4
短期决战改	蓄力攻击的蓄力时间大幅度缩短	LV30／全身	LV4
邻人再起	消耗体力令周围武将体力大恢复	LV30／全身	LV4
练气术改	强攻击的蓄力状态下可快速增加觉醒槽	LV30／全身	LV4
生命增加极	战斗中体力徐徐大回复	LV40／全身	LV5
获得幸运	打倒敌人后获得的素材×2	LV10／全身	LV5
觉醒增加极	觉醒槽徐徐大回复	LV40／全身	LV5

无双乱舞で发动

武幻名称	作用	装备要求	设施要求
乱舞・冰结弹	无双乱舞时附加1级水属性攻击	LV1／两手持	初期
乱舞・电击石	无双乱舞时附加1级金属性攻击	LV1／两手持	初期
乱舞・土块弹	无双乱舞时附加1级土属性攻击	LV1／两手持	初期
乱舞・业火炎	无双乱舞时附加1级火属性攻击	LV1／两手持	初期
乱舞・猛毒弹	无双乱舞时附加1级木属性攻击	LV1／两手持	初期
乱舞・飞光弹	无双乱舞时附加1级阳属性攻击	LV1／两手持	初期
乱舞・封印弹	无双乱舞时附加1级阴属性攻击	LV1／两手持	初期
乱舞・扩散光	无双乱舞时附加2级阳属性攻击	LV10／两手持	LV2
乱舞・暗黑球	无双乱舞时附加2级阴属性攻击	LV10／两手持	LV2
乱舞・冻巨岩	无双乱舞时附加2级水属性攻击	LV10／两手持	LV2
乱舞・飞雷击	无双乱舞时附加2级金属性攻击	LV10／两手持	LV2
乱舞・重飞砾	无双乱舞时附加2级土属性攻击	LV10／两手持	LV2
乱舞・炼飞砾	无双乱舞时附加2级火属性攻击	LV10／两手持	LV2
乱舞・毒旋风	无双乱舞时附加2级木属性攻击	LV10／两手持	LV2
乱舞・阳矢雨	无双乱舞时附加3级阳属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・辉石柱	无双乱舞时附加3级阳属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・阴矢雨	无双乱舞时附加3级阴属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・影柱	无双乱舞时附加3级阴属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・冰矢雨	无双乱舞时附加3级水属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・零度柱	无双乱舞时附加3级水属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・雷矢雨	无双乱舞时附加3级金属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・雷神拳	无双乱舞时附加3级金属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・土矢雨	无双乱舞时附加3级土属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・巨岩柱	无双乱舞时附加3级土属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・火炎雨	无双乱舞时附加3级火属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・狱炎块	无双乱舞时附加3级火属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・毒矢雨	无双乱舞时附加3级木属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・毒龙卷	无双乱舞时附加3级木属性攻击	LV20／两手持	LV3
乱舞・幻泡	无双乱舞时附加泡玉攻击	LV30／两手持	LV4
乱舞・太阳波	无双乱舞时附加最高级阳属性攻击	LV30／两手持	LV4
乱舞・暗津波	无双乱舞时附加最高级阴属性攻击	LV30／两手持	LV4
乱舞・大雪崩	无双乱舞时附加最高级水属性攻击	LV30／两手持	LV4
乱舞・雷光波	无双乱舞时附加最高级金属性攻击	LV30／两手持	LV4
乱舞・重津波	无双乱舞时附加最高级土属性攻击	LV30／两手持	LV4
乱舞・火炎波	无双乱舞时附加最高级火属性攻击	LV30／两手持	LV4
乱舞・毒津波	无双乱舞时附加最高级木属性攻击	LV30／两手持	LV4

觉醒时に发动

武幻名称	作用	装备要求	设施要求
威吓气功波	觉醒的瞬间使周围的敌人昏迷	LV1／全身	初期
冲击气功波	觉醒的瞬间吹飞周围的敌人	LV1／全身	初期
协力抵抗强化	全员的抵抗力上升	LV1／全身	初期
协力攻击强化	全员的攻击力上升	LV1／全身	初期
协力防御强化	全员的防御力上升	LV1／全身	初期
高速突进	冲刺速度小幅度上升	LV1／双脚	初期
空战巧者	空中攻击给予敌人的伤害小幅度上升	LV5／全身	LV2
气力集中	觉醒时气力消耗的速度减慢	LV5／全身	LV2
刚突进	冲刺时可以将敌人弹飞	LV1／双脚	LV2
活力气功波	觉醒的瞬间回复周围队友的体力	LV10／全身	LV2
闪空波	冲击波的范围变广	LV10／双手	LV2
乱射术	间接攻击时发射的弹数上升	LV10／双手	LV2
痛转化	受到攻击时转化一部分伤害回复体力	LV10／全身	LV2
兵器粉碎	对兵器型的敌人伤害增加	LV10／双手	LV2
生命粉碎	对人型的敌人伤害增加	LV10／双手	LV2
自动受身	被打浮空落地时自动受身	LV10／双手	LV2
高速突进改	冲刺速度中幅度上升	LV15／双脚	LV2
生命吸收	攻击的同时吸收一部分伤害回复自身体力	LV15／双手	LV3
属性强化	属性攻击给予的伤害更高	LV15／双手	LV3
贯盾术	敌人即使防御也会受到伤害	LV15／双手	LV3
无双铠	受到间接攻击时的伤害下降	LV15／双手	LV3
战神铠	受到直接攻击时的伤害下降	LV15／双手	LV3
无形突进	冲刺中处于隐身状态，不会受到敌人攻击	LV1／双脚	LV3
空战巧者	空中攻击给予敌人伤害中幅度上升	LV20／双手	LV3
生命分配	攻击的同时吸收部分伤害回复我方全员的体力	LV20／双手	LV3
气力集中改	觉醒时气力消耗的速度减慢	LV20／全身	LV3
钢身体	不会受到地形陷阱的伤害	LV20／全身	LV3
无伤受止	较小几率受到伤害时不会减少体力	LV20／双手	LV3
共有连击强化	连携攻击时觉醒槽上升量增加	LV1／全身	LV3
解放波动	发动时较小几率令周围的敌人进入解放状态	LV20／两手持	LV3
封印波动	发动时较小几率令周围的敌人进入封印状态	LV20／两手持	LV3
冻结波动	发动时较小几率令周围的敌人进入冻结状态	LV20／两手持	LV3
气绝波动	发动时较小几率令周围的敌人进入气绝状态	LV20／两手持	LV3
重力波动	发动时较小几率令周围的敌人进入重力状态	LV20／两手持	LV3
燃烧波动	发动时较小几率令周围的敌人进入燃烧状态	LV20／两手持	LV3
毒波动	发动时较小几率令周围的敌人进入毒状态	LV20／两手持	LV3
刚突进改	冲刺时较大概率可将敌人弹飞	LV20／双脚	LV3
连击体系	普通攻击不会自动中断	LV20／双手	LV3
缩地术	高速的短距离冲刺	LV25／双脚	LV4
威吓气功波改	觉醒的瞬间较大几率使周围的敌人进入气绝状态	LV25／全身	LV4
冲击气功波改	觉醒的瞬间较大几率吹飞周围的敌人	LV25／全身	LV4
乱舞师范	发动无双乱舞后在觉醒槽未消耗完的情况下可以保持觉醒状态	LV25／全身	LV4
痛转化改	受到攻击时转化大部分伤害回复体力	LV25／全身	LV4
兵器粉碎改	对兵器型的敌人伤害大幅度增加	LV25／双手	LV4
生命粉碎改	对人型的敌人伤害大幅度增加	LV25／双手	LV4
活力气功波改	觉醒的瞬间回复周围队友的大量体力	LV30／全身	LV4
鬼神铠	觉醒中受到伤害不会产生硬直	LV30／全身	LV4
闪空波改	冲击波的范围大幅度增加	LV30／双手	LV4
乱射术改	间接攻击时发射的大幅度弹数上升	LV30／双手	LV4
无双铠改	受到间接攻击时的伤害大幅度下降	LV30／双手	LV4
战神铠改	受到直接攻击时的伤害大幅度下降	LV30／双手	LV4
生命吸收改	攻击的同时吸收大部分伤害回复自身体力	LV35／双手	LV4
属性强化改	属性攻击给予的伤害大幅度上升	LV35／双手	LV4
贯盾术改	敌人即使是防御也会受到大幅度伤害	LV35／双手	LV4
气力集中极	觉醒时气力消耗的速度大幅度减慢	LV3／全身	LV4
解放波动改	发动时较大几率令周围的敌人进入解放状态	LV35／两手持	LV4
封印波动改	发动时较大几率令周围的敌人进入封印状态	LV35／两手持	LV4
冻结波动改	发动时较大几率令周围的敌人进入冻结状态	LV35／两手持	LV4
气绝波动改	发动时较大几率令周围的敌人进入气绝状态	LV35／两手持	LV4
重力波动改	发动时较大几率令周围的敌人进入重力状态	LV35／两手持	LV4
燃烧波动改	发动时较大几率令周围的敌人进入燃烧状态	LV35／两手持	LV4
毒波动改	发动时较大几率令周围的敌人进入毒状态	LV35／两手持	LV4
刚突进极	冲刺时超大概率可将敌人弹飞	LV35／双脚	LV4
一闪	将较弱的敌人一击必杀	LV40／双手	LV5
生命分配改	攻击的同时吸收大部分伤害回复我方全员的大量体力	LV40／双手	LV5
无伤受止改	较大几率受到伤害时不会减少体力	LV40／双手	LV5
解放完全抵抗	完全免疫解放状态	LV40／全身	LV5
封印完全抵抗	完全免疫封印状态	LV40／全身	LV5
冻结完全抵抗	完全免疫冻结状态	LV40／全身	LV5
气绝完全抵抗	完全免疫气绝状态	LV40／全身	LV5
重力完全抵抗	完全免疫重力状态	LV40／全身	LV5
燃烧完全抵抗	完全免疫燃烧状态	LV40／全身	LV5
毒完全抵抗	完全免疫毒状态	LV40／全身	LV5
不死魂	觉醒槽消耗完毕前不会死亡	LV40／全身	LV5

设施升级奖励

当设施升级到最大5级后再将其经验值升满的话，设施老板会送你一个斗气系素材作为奖励，例如锻冶屋会送你“青龙の斗气”。

都市设施

除了上面提到的锻冶屋、工房，在都市里还有一些其他的设施。

交易所：更换玩家手中的素材类型，每当玩家经过一场战斗后即可交换一次，每次交换时交换素材的种类、数量和星级都是随机的，也可能交换到玩家不需要的素材，当交易所的等级提升后可以交换素材的最大星级也会相应上升，注意的是一次任务结束后只能交换一次素材。

よろず屋：游戏允许玩家在战场时携带5种道具，而道具可以在都市的よろず屋中购买，道具大致分为3种，回复、攻击以及辅助类，根据道具的不同允许携带的数量有区别。灵活使用各种道具可以轻松通过难度很高的关卡。除此之外，よろず屋同样可以通过升级来增加出售道具的种类。

仓库：存放角色素材和道具的地方，通过升级能够增加最大储存容量。

武将卡



升级都市中的设施需要武将卡，在系统中选择“都市育成”后玩家可以把得到的武将卡分别放置在5个空格，当玩家每次战斗后会根据武将卡的属性和能力增加都市设施的经验值，经验值到达要求后可以在对应的设施处提升等级从而获得更多的效果。游戏中一共有100张武将卡，大致可以分为2类，即特殊武将和大众脸武将，特殊武将一般能力值非常高。每次玩家完成战役后都会随机在都市中遇到武将，与其对话就可以获得对方的武将卡，而出现的武将则是随机的，不过由于本作进入战役后立刻退出也算完成一场战役，所以我们可以通过这样的方法来刷武将卡。另外，一些特殊的武将卡通过组合还可以获得附加的能力。

设施升级一览

设施名称	LV2升级条件	强化内容	LV3升级条件	强化内容	LV4升级条件	强化内容	LV5升级条件	强化内容
よろず屋（道具屋）	经验20／竹材×1／木棉布×1	出售中级道具	100经验／绢织物×1／桃材×1	增加高级道具	经验700／黄金の布×1／检材×1	增加强力回复道具	经验1600／黑檀材×2／虹色の布×1／虹茧×1	增加强力全体回复道具
锻冶屋	经验20／木棉布×1／麻纽×1	追加1.5星～2星级的武器	100经验／绢织物×1／绢丝×1	追加2.5星的武器	经验700／黄金の布×1／硬革纽×1	增加3.5星～4.5星武器	经验1600／虹色の布×2／金丝×1／虹色の短刃×1	增加5星武器
工房	经验20／麻纽×1／竹材×1	可以制作2星战玉	100经验／桃材×1／绢丝×1	追加2.5星的武器增加2.5～3星战玉	经验700／硬革纽×1／检材×1	增加3.5星～4.5星战玉	经验1600／大河の黄玉×1／金丝×2／黑檀材×1	增加5星战玉
学问所	经验20／竹材×1／木棉布×1	追加2星武幻	100经验／绢织物×1／桃材×1	追加2.5星～3星武幻	700经验／检材×1／黄金の布×1	追加3.5星～4.5星武幻	经验1600／君主の书×1／虹色の布×1／黑檀材×2	追加5星武幻
交易所	经验20／木棉布×1／麻纽×1	可以交换2星素材	100经验／绢织物×1／绢丝×1	可以交换2.5星～3星素材	700经验／黄金の布×1／硬革纽×1	可交换3.5星～4.5星素材	经验1600／白银の贝壳×1／虹色の布×2／金丝×1	可交换5星素材
仓库	经验20／麻纽×1／竹材×1	仓库最大容量扩充到125	100经验／桃材×1／绢丝×1	仓库最大容量扩充到150	经验700／硬革纽×1／检材×1	仓库最大容量扩充到175	经验1600／明君の像×1／金丝×2／黑檀材×1	仓库最大容量扩充到200

转生系统

本作在一开始就可以选用除了他势力以外的所有角色，在选定开场的角色后，玩家在后期想要更换操作角色就需要依靠转生系统了。在都市中前往转生堂即可转生成其他角色参与战斗，转生后保留玩家身上的金钱和道具，但角色的等级为1。随着主线章节的发展玩家可以转生的角色也会逐步增加，5章以前可以只会增加本势力的角色，5章后追加其他两个势力的全部角色，他势力的5名角色则需要完成6章出现的特殊关卡才能够转生。

他势力武将转生条件

袁绍	通过第六章“天顶の塔”
吕布	通过第六章“武幻螺旋”
张角	通过第六章五星任务“黄巾の乱”
貂蝉	通过第六章五星任务“虎牢关の战い”
董卓	通过第六章五星任务“眉城の战い”





各类武器的特殊操作

剑类 クリティカル攻击：通常攻击后使用强攻击
イグナイトブレイド：L+滑杆左右方向+△键，强力的吹飞攻击

枪类 ラッシュ攻击：□键连打可增加连击数
シェルブレイグ：L+滑杆左右下上+△键，空中连击

戟类 ガードカウンター：防御中按下□键可将敌人弹飞

术类 エレメントチェンジ：△键蓄力时按R键变更攻击属性

棍类 ダブルチャージ：蓄力攻击后再次按下△键，对前方敌人的强力吹飞攻击

弓类 ステップシュート：L+滑杆横方向冲刺+□键连打，高度移动的的快速射击

武器的相克性



本作的所有武器一共分为6种属性，分别是剑、枪、戟、棍、弓和术，每种武器都具有相克性，使用相克的武器锁定敌人时会以不同颜色的圈，按照5个级别来说分别是蓝色>绿色>黄色>橙色>红色，当角色锁定目标时显示是蓝色时表示角色的武器对该敌人的伤害最高，显示红色则相反。本作的武器相克性在战斗中占有非常重要的位置，当角色的武器等级和自身等级和对方差不多时，攻击锁定圈为蓝色的敌人掉血就和割草似的，但红色的话打半天都看不到敌人在掉血，因此在战场上攻击敌方BOSS时显示橙色或红色圈就需要考虑更换武器了。因为本作最多只能携带2种武器上场，所以在进入战场前最好选择2种能够互补的武器，这样才能全方位地应付游戏中的各种敌人。注意BOSS的属性根据其使用的武器来定，具体可参照下表。

使用武器＼杂兵种类	轻兵	重兵	术兵	动物	固定兵器	轻兵器	重兵器
剑	5	3	1	4	2	4	2
枪	4	2	4	3	2	3	3
戟	3	5	2	3	4	1	3
棍	3	4	2	1	5	2	5
弓	3	2	5	4	1	3	2
术	2	3	4	5	1	4	2

注1：轻兵指弓兵剑兵，重兵指棍棒兵和持有盾牌的兵种，术兵指妖术兵，动物指虎狼鹰等，固定兵器指各种炮台，轻兵器指独乐刃和雷晶机等，重兵器指猛虎战车和武装刀车等等。
注2：5为蓝色，4为绿色，3为黄色，2为橙色，1为红色

武器分类

剑类武器：剑／双剑／长剑／大剑／刀／双钩／铁爪
枪类武器：枪
戟类武器：戟／双戟／十字戟
棍类武器：棍棒／棍／铁球／鞭／双鞭／三节棍
弓类武器：弓／刃弩
术类武器：羽扇／铁丝／杖／扇

BOSS素材

游戏中部分关卡一旦打倒特定的BOSS即会结束战斗，此时角色会摆POSE，在其摆完POSE后至画面黑屏前角色是可以行动的，这时就可以拾取打倒BOSS掉落的素材了。

武将特性

游戏中的每位武将的武器和能力成长值都不同，成长值一共分为 5 个等级，A＞B＞C＞D＞E。等级越高，完成战役和升级时增加的能力也就越高，武器的熟练度同样也会受到成长值的影响。另外每位武将还具备一项天性技能，这项技能不用装备即可生效，玩家也无法将其拆除。

魏国

武将名	固有武器类型	天性	天性效果	长剑	枪	戟	棍	弓	术	体力	觉醒	攻击	防御	移动	抵抗
夏侯惇	棍棒	气力集中	觉醒槽减少速度变慢	B	D	C	A	B	E	A	E	C	B	C	D
典韦	铁球	背水怒涛	濒死状态下攻击力提升	B	C	B	A	E	D	C	D	B	A	D	A
司马懿	铁丝	空中浮游	低空中可保持浮游状态	B	C	C	E	C	A	D	B	C	A	C	C
张辽	双戟	刚突进	冲刺时可以将敌人弹飞	C	B	A	B	D	E	B	D	B	B	C	D
曹操	剑	练气术	强攻击的蓄力状态下可增加觉醒槽	A	C	D	E	C	B	B	A	C	A	C	D
许褚	棍棒	短期决战	蓄力攻击的蓄力时间缩短	C	B	C	A	D	D	B	E	E	A	D	C
夏侯渊	弓	连续突进	冲刺回数增加一次	C	C	B	B	A	E	A	C	B	C	C	D
徐晃	戟	高速突进	冲刺速度上升	D	B	A	C	D	C	B	D	A	D	C	B
张郃	铁爪	连续跳跃	跳跃次数增加一次	A	B	C	D	D	C	C	B	B	C	B	C
曹仁	戟	练气术	强攻击的蓄力状态下可增加觉醒槽	E	C	A	B	C	D	C	B	B	B	D	C
曹丕	长剑	气力集中	觉醒槽减少速度变慢	A	C	C	E	B	B	C	D	C	B	B	A
甄姬	鞭	活力锻炼	回复道具的回复效果提升	B	D	E	A	B	C	D	A	B	C	B	D

吴国

武将名	固有武器类型	天性	天性效果	剑	枪	戟	棍	弓	术	体力	觉醒	攻击	防御	移动	抵抗
周瑜	棍	短期决战	蓄力攻击的蓄力时间缩短	B	D	E	A	E	B	B	C	D	B	C	A
陆逊	剑	连续突进	冲刺回数增加一次	A	C	D	D	B	B	B	C	D	B	C	A
孙尚香	弓	连续跳跃	跳跃次数增加一次	B	C	D	E	A	B	C	A	C	B	B	C
甘宁	双钩	刚突进	冲刺时可以将敌人弹飞	A	B	C	B	E	E	C	E	A	C	A	E
孙坚	刀	练气术	强攻击的蓄力状态下可增加觉醒槽	A	B	B	C	E	C	A	C	A	C	B	E
太史慈	双鞭	活力锻炼	回复道具的回复效果提升	D	B	C	A	B	E	B	C	C	B	D	B
吕蒙	戟	高速突进	冲刺速度上升	C	B	A	C	D	C	D	B	C	B	C	C
黄盖	棍棒	背水怒涛	濒死状态下攻击力提升	B	C	E	A	C	D	A	C	B	D	C	B
周泰	刀	气力集中	觉醒槽减少速度变慢	A	C	D	E	B	C	C	D	B	C	B	C
凌统	三节棍	空中浮游	低空中可保持浮游状态	C	B	C	A	D	E	C	C	B	B	C	D
孙策	枪	连续突进	冲刺回数增加一次	C	A	B	C	B	C	D	C	A	D	B	B
孙权	剑	高速突进	冲刺速度上升	A	E	C	C	C	B	B	C	C	B	C	C
小乔	扇	空中浮游	低空中可保持浮游状态	B	D	D	C	B	A	D	B	C	B	A	C

蜀国

武将名	固有武器类型	天性	天性效果	剑	枪	戟	棍	弓	术	体力	觉醒	攻击	防御	移动	抵抗
赵云	枪	刚突进	冲刺时可以将敌人弹飞	D	A	E	C	B	D	B	C	B	D	A	B
关羽	戟	气力集中	觉醒槽减少速度变慢	E	B	A	B	C	D	A	D	C	A	C	B
张飞	枪	背水怒涛	濒死状态下攻击力提升	C	A	B	B	E	E	A	C	A	D	D	C
诸葛亮	羽扇	练气术	强攻击的蓄力状态下可增加觉醒槽	B	C	D	D	B	A	D	C	D	B	C	A
刘备	双剑	连续跳跃	跳跃次数增加一次	A	B	C	D	B	C	C	C	C	C	A	A
马超	大剑	练气术	强攻击的蓄力状态下可增加觉醒槽	A	C	C	B	C	E	C	C	A	B	D	C
黄忠	弓	气力集中	觉醒槽减少速度变慢	B	B	C	E	A	D	C	B	C	D	B	E
魏延	棍棒	活力锻炼	回复道具效果提升	C	C	C	A	B	E	A	C	B	D	B	C
关平	戟	刚突进	冲刺时可将敌人弹飞	B	B	A	D	C	D	A	D	B	C	C	B
庞统	杖	连续突进	冲刺回数增加一次	B	C	D	D	B	A	D	C	C	B	C	B
月英	刃奴	连续跳跃	跳跃次数增加一次	B	E	C	B	A	C	C	B	C	B	B	C

他势力

武将名	固有武器类型	天性	天性效果	能力值增长（剑	枪	戟	棍	弓	术	体力	觉醒	攻击	防御	移动	抵抗）
貂蝉	鞭	练气术	强攻击的蓄力状态下可增加觉醒槽	D	D	C	A	C	B	C	A	B	C	B	E
吕布	十字戟	背水怒涛	濒死状态下攻击力提升	C	B	A	B	B	E	B	D	A	A	C	C
董卓	棍棒	短期决战	蓄力强攻击的蓄力时间缩短	B	C	C	A	C	E	B	C	B	D	D	C
袁绍	剑	刚突进	冲刺时可将敌人弹飞	A	C	C	E	B	B	C	B	C	B	A	E
张角	杖	空中浮游	低空中可保持浮游状态	C	E	C	B	C	A	D	A	C	B	C	B

全角色无双传一览

每个关卡只有一本无双传，其中 5 章前出现的无双传均隐藏在红色的箱子内，6 章出现的所有箱子全是红色的，不过下文中都有位置提示，可自行查找。

本势力和他势力的无双传可以在专用关卡和通用关卡中取得，未选择的两个势力则在 6 章后出现的 5 星关卡中，每通过一个本势力的 5 星关卡就可以开启其他两个势力的对应关卡，这样就可以取得其他势力角色的无双传。

吴国

孙权	共通关卡第六章依赖任务“天顶の塔”倒数第二个地图左上角的箱子里
小乔	吴传第四章“江东平定战”右下角地图的左下角箱子内
黄盖	吴传第四章“刘表奇袭战”最右下角地图的右下方角落内（注意多转换视角）
太史慈	吴传第四章“吴郡攻略战”最上方的地图的左上角落里
凌统	吴传第四章“夏口之战”从左往右数的第三个地图的右上角（一个较底的平台上）
孙坚	吴传第四章依赖任务“玉玺争夺战”最上方地图内左下角的角落里
孙尚香	吴传第四章“连锁する战场”最右边地图的左下角附近（靠近出口的位置）
吕蒙	吴传第五章“樊城の战い”最右边地图的右下角落里
周泰	吴传第五章“石亭の战い”从下往上数第五个地图的左上角高台上（两个出口的交接处）
陆逊	吴传第五章“夷陵の战い”诸葛亮八阵图地图内的最左上角
甘宁	吴传第五章“合肥の战い” 最右上方地图的左下角高台上
孙策	吴传第五章依赖任务“二つの道”右边的第二个地图中最下角的一个凸出点内的箱子
周瑜	吴传第五章依赖任务“知勇集结”最右边地图的右上角

魏国

曹操	共通关卡第六章依赖任务“幻惑の地”地图最右方版面的右下角的箱子中
夏侯惇	魏传第四章“关羽千里行”左上方房间的最左上角落里
典韦	魏传第四章“宛城脱出战”最右上角地图的右下角落里，需要从右上方绕过去并打破若干墙壁
司马懿	魏传第五章“五丈原の战い”击破诸葛亮后前往最上方的地图后在左上角附近
张辽	魏传第五章“猛将连破”左上方数起第二个地图的右上角落里
许褚	魏传第四章“长坂の战い”右上地图的右上角附近（赵云所在的地图）
夏侯渊	魏传第五章“定军山の战い”最右上方地图的左上角高台处
徐晃	魏传第四章“曹操包围网”楼梯的右手边角落里
张郃	魏传第五章“操り返す机甲”最上方地图的左下角高台上
曹仁	魏传第五章“石亭の战い”冲下往上数左边第二个地图（该地图有老虎），最左下角的高台上
曹丕	魏传第五章“合肥の战い”第一张地图的右上角（进门后从左手边跳下去即可）
甄姬	魏传第四章“官渡の战い”最左下方地图的左上角附近

他势力

袁绍	第三章依赖任务“兵粮防卫”中间版面右上角的箱子中
吕布	第六章依赖任务“黑き暴风”左边小平台后的箱子中
貂蝉	第二章“虎牢关の战い”左边版面的中间位置
董卓	第三章“下邳の战い”第三个版面的左下方位置（注意在草丛中）
张角	第三章“黄巾の残党”左上角版面的左上角位置

追加服装

角色等级10以上获得第三套服装，完成50次任务并获得第三套服装的情况下可以取得第四套服装，另外继承试玩版的记录同样也可以获得第四套服装

蜀国	
刘备	共通关卡第六章依赖任务"操い武人" 地图第一个地图左下角的箱子中
赵云	蜀传第四章"阿斗救出"全是狼的地图的上方版面左边高台上
关羽	蜀传第四章"成都制压战"先将严颜所在区域内的敌人全灭后出现高沛，再将其击倒后前往最左边的地图，在最左上方的位置取得
张飞	蜀传第四章"长坂の战い"最左下角地图的中间位置
诸葛亮	蜀传第四章"三顾の礼"中第一个地图的最右下角
庞统	蜀传第四章"博望坡の战い"最右边地图的右上角
马超	蜀传第五章"马谡救出"马谡所在左上角地图的左下角高台上
黄忠	蜀传第五章"定军山の战い"最下方地图的右下角
魏延	蜀传第五章"夷陵の战い"最左上方地图的最左上角
关平	蜀传第五章"热き血潮"中间最上方地图的左上角落里
月英	蜀传第五章"五丈原の战い"最右边地图出口处右边的山顶上

武将卡的特殊组合

注意事项

1. 放置特殊武将卡不需要相邻，只要参与组合即可
2. 每项设施经验成长值如果超过 99 的话，那么显示成长的部分会以黄色的 99 来表示，但每次的实际成长值还是按各种效果增益的总和计算。
3. 空似的能力增益只能由大众脸武将卡组合获得

组合名称	组合条件	组合效果
属性	相同属性的3张卡片	参与组合卡片的效果值各+5
属性(+)	相同属性的4张卡片	参与组合卡片的效果值各+10
属性(++)	相同属性的5张卡片	参与组合卡片的效果值各+20
能力	相同能力的3张卡片	参与组合卡片的效果值各+3
能力(+)	相同能力的4张卡片	参与组合卡片的效果值各+5
能力(++)	相同能力的5张卡片	参与组合卡片的效果值各+10
势力	相同势力的3张卡片	所有都市设施经验+3
势力(+)	相同势力的4张卡片	所有都市设施经验+5
势力(++)	相同势力的5张卡片	所有都市设施经验+10
空似	同样画像的3张大众脸系卡片	参与组合卡片的效果值各+3
空似(+)	同样画像的4张大众脸系卡片	参与组合卡片的效果值各+5
空似(++)	同样画像的5张大众脸系卡片	参与组合卡片的效果值各+10
特殊1	关羽/张飞/赵云/马超/黄忠	锻冶屋+99
特殊2	吕布/貂蝉	交易所+30
特殊3	孙权/周泰	工房+30
特殊4	夏侯惇/夏侯渊	よろず屋+30
特殊5	孙坚/孙权/孙策/孙尚香	工房+50
特殊6	诸葛亮/司马懿/周瑜	よろず屋+50
特殊7	曹丕/甄姬	交易所+30
特殊8	典韦/许诸	仓库+30
特殊9	貂蝉/董卓	交易所+30
特殊10	张宝/张角/张梁	学问所+50
特殊11	诸葛亮/月英	交易所+30
特殊12	关平/关羽	工房+30
特殊13	刘备/关羽/张飞	工房+50
特殊14	周瑜/小乔	交易所+30
特殊15	刘备/孙尚香	锻冶屋+30
特殊16	月英/貂蝉/小乔/甄姬/孙尚香	仓库+99
特殊17	曹操/曹丕/曹仁	工房+50

全武将卡一览

注意事项

1. 自己势力的角色武将卡从一开始就会出现
2. 通过第 5 章后开始出现其他势力的特殊武将卡
3. 大众脸武将卡出现几率高于特殊武将卡的数倍
4. 已经获取过武将卡的武将同样也会出现

卡片编号	武将名称	效果	能力	属性	势力
1	曹操	锻冶屋+30	将	火	魏
2	曹丕	学问所+30	将	水	魏
3	甄姬	仓库+28	知	阴	魏
4	夏侯惇	工房+25	武	土	魏
5	典伟	よろず屋+25	武	金	魏
6	许诸	交易所+22	武	阳	魏
7	夏侯渊	仓库+20	武	木	魏
8	张辽	工房+20	武	火	魏
9	徐晃	锻冶屋+20	知	水	魏
10	张郃	学问所+18	知	金	魏
11	曹仁	よろず屋+18	知	土	魏
12	司马懿	交易所+18	知	阴	魏
13	郭嘉	仓库+15	知	木	魏
14	曹彰	锻冶屋+15	武	阳	魏
15	曹植	工房+14	知	火	魏
16	贾诩	学问所+13	知	水	魏
17	李典	よろず屋+13	武	阴	魏
18	乐进	交易所+10	武	土	魏
19	于禁	仓库+10	武	金	魏
20	曹洪	工房+8	武	阳	魏
21	郭淮	锻冶屋+8	知	木	魏
22	夏侯恩	学问所+6	武	火	魏
23	满宠	仓库+6	知	水	魏
24	牛金	よろず屋+4	武	金	魏
25	夏侯尚	交易所+3	武	土	魏
26	孙坚	仓库+30	将	阴	吴
27	孙策	工房+30	将	木	吴
28	孙权	学问所+28	将	阳	吴
29	孙尚香	锻冶屋+25	武	火	吴
30	周瑜	仓库+25	知	水	吴
31	陆逊	よろず屋+22	知	阴	吴
32	黄盖	交易所+20	武	土	吴
33	太史慈	锻冶屋+25	武	金	吴
34	吕蒙	学问所+20	知	阳	吴
35	甘宁	仓库+18	武	木	吴
36	周泰	工房+18	武	火	吴
37	凌统	よろず屋+18	武	水	吴
38	小乔	交易所+15	知	金	吴
39	韩当	仓库+15	武	土	吴
40	虞翻	学问所+14	知	阳	吴
41	朱然	工房+13	武	木	吴
42	蒋钦	锻冶屋+13	武	阳	吴
43	诸葛瑾	よろず屋+10	知	火	吴
44	孙休	交易所+15	知	水	吴
45	张昭	仓库+8	知	阴	吴
46	陈武	学问所+8	武	土	吴
47	程普	工房+6	武	金	吴
48	薛综	锻冶屋+6	知	阳	吴
49	马忠	よろず屋+4	武	木	吴
50	鲁肃	交易所+3	知	火	吴
51	刘备	学问所+30	将	水	蜀
52	关羽	工房+30	武	金	蜀
53	张飞	仓库+28	武	土	蜀
54	诸葛亮	锻冶屋+25	知	阴	蜀
55	赵云	よろず屋+25	知	木	蜀
56	马超	交易所+22	武	阳	蜀
57	黄忠	锻冶屋+20	知	火	蜀
58	魏延	学问所+20	武	水	蜀
59	庞统	仓库+20	知	阴	蜀
60	关平	工房+18	武	土	蜀
61	月英	よろず屋+18	知	金	蜀
62	伊籍	仓库+18	知	阳	蜀
63	王平	交易所+15	武	木	蜀
64	严颜	学问所+15	武	火	蜀
65	高定	锻冶屋+14	武	水	蜀
66	周仓	工房+13	武	金	蜀
67	张苞	よろず屋+13	武	土	蜀
68	陈式	仓库+10	武	阳	蜀
69	马谡	交易所+10	知	木	蜀
70	马岱	学 所+8	武	阳	蜀
71	费祎	仓库+8	知	火	蜀
72	糜竺	工房+6	知	水	蜀
73	孟达	锻冶屋+6	武	阴	蜀
74	雷铜	よろず屋+4	武	土	蜀
75	刘琦	交易所+3	知	金	蜀
76	吕布	锻冶屋+30	武	阳	他
77	貂蝉	学问所+28	知	木	他
78	董卓	仓库+25	将	火	他
79	袁绍	よろず屋+25	将	水	他
80	张角	工房+25	将	金	他
81	袁术	锻冶屋+20	将	土	他
82	王允	学问所+18	知	阴	他
83	刘璋	仓库+18	将	木	他
84	刘表	よろず屋+18	将	阳	他
85	何进	锻冶屋+16	武	火	他
86	华雄	学问所+15	武	水	他
87	高顺	工房+14	武	阴	他
88	黄祖	仓库+14	武	土	他
89	公孙瓒	交易所+13	武	金	他
90	皇甫嵩	仓库+10	武	阳	他
91	淳于琼	学问所+10	武	木	他
92	苏飞	工房+10	武	火	他
93	张任	锻冶屋+8	知	水	他
94	张宝	よろず屋+8	知	金	他
95	张梁	仓库+7	知	土	他
96	张鲁	学问所+7	知	阴	他
97	陈宫	锻冶屋+6	知	木	他
98	文丑	よろず屋+6	武	阳	他
99	颜良	工房+5	武	火	他
100	李儒	交易所+5	知	水	他

心得补遗

★刷素材建议

前期由于实力不强，刷素材时可以靠各种任务的特殊奖励来获得，例如制造受到伤害无硬直的强力武幻"鬼神铠"所要用到的素材"巨星のかけら"等，后期实力增强后可以使用武幻组合来秒杀 BOSS 刷素材，记得武器装备增加幸运的战玉，武幻中"获得幸运"也可以使打倒敌人后获得的素材量翻倍。

★虐待 BOSS

由于本作的难度骤然上升，使得以往的无双猎人们都很不适应，在 BOSS 战中经常被虐杀的毫无脾气。不过游戏到后期将各种设施提升到 5 级的话，那么我方可以利用各种武幻的搭配来实现反虐 BOSS。后期将学问所升到 5 级以后，可以使用"不死魂"+"背水怒涛改"+"鬼神铠"和"生命粉碎改"的组合，这样的组合只要我方觉醒槽没有消耗完之前是不会死的，而体力保持在 1 的状态也使得"背水怒涛改"能够极大的提升我方角色的攻击力，只要身上带几个"高傲の丸药改"和回复觉醒槽的道具即可。其中"高傲の丸药改"可以持续两分钟左右使觉醒槽不减，"高傲の丸药"则有一分钟，2 种道具都可以携带 5 个，时间足够秒杀任何 BOSS 了。如果怕 BOSS 有属性攻击的话也可以使用"无病の丸药改"保证一定时间内不中异常状态。求稳的话也可以把"生命粉碎改"换成"封印完全抵抗"，这样可以防止暗属性的攻击将我方打回原型造成秒杀的效果，例如吕布这种会暗属性攻击的 BOSS。

★后期赚钱升级心得

由于转生后的角色全部都是 1 级的，所以练级在所难免，后期连级可以选择第一章的五星任务"失われた荷"，这关只要找齐 5 个箱子即可过关，总体经验很高，1 级的角色到 30 级大概一个钟头就搞定，缺点就是赚钱不效率。不过后期获得强力武幻后推荐打第六章的关卡"武斗螺旋"，这关只要打倒吕布即可，使用"不死魂"战法大概一分钟可以搞定 BOSS，如果将貂蝉也击破的话金钱还会翻倍，装备上增加金钱的战玉一次可以拿到个 4000 ~ 5000 左右。一小时就可以赚到数十万的金钱。



女孩与熊猫

每次进入都市后有一定几率会遇到小女孩或熊猫，熊猫会随机用素材来交换玩家身上携带的道具，而小女孩则会无偿给予玩家一个道具（也有不给的情况）。

通关时间：Galaxy 难度主线流程通关约需 40 小时，全隐藏要素达成约需 100 小时。

颇丰富的剧情、超耐玩的系统，再加上充满动作性的战斗，这就是本次的《星海 4》给我们带来的最大感受。游戏在保留系列一贯特色的基础上也有很多成功的创新，画面也无愧于次世代的机能。40 多小时的主线剧情当然远不能让我们过瘾，所以本作也为大家准备了极为厚道的隐藏要素，通关只是一个开始，想要彻底挖掘游戏的全部乐趣，那就不断向着新的冒险发起挑战吧！

文 九兵卫 美编 NINA



星之海洋4 最后的希望	Square Enix	角色扮演
X360 Star Ocean 4 the last hope		日版
2009年2月19日发售	1人	8500日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

系统详解

操作说明

移动中

按键	作用
左摇杆	人物移动
右摇杆	视角转动
X 键	跑动中冲刺
Y 键	调出菜单
A 键	调查
B 键	采掘／偷盗／取消
LT 键	长按切换为自动移动
RB 键	切换视角
RT 键	切换跑动与步行
R3 键	切换视角
START	切换地图与陀螺仪显示
BACK	地图

战斗中

按键	作用
左摇杆	人物移动
右摇杆	视角转动
X 键	爆气
Y 键	调出菜单
A 键	普通攻击
B 键	蓄气／回避
LB 键／RB 键	切换控制角色
LT 键／RT 键	必杀技
十字键	切换手动与自动锁定
L3	锁定当前目标
R3	切换视角

区域探索

冲刺

在本作中，由于地图和迷宫相对比较宽阔，因此需要探索的要素也有很多。奔跑状态中按下 X 键就可以冲刺一段距离，这是在移动时用得最频繁的一项操作。进入飞船和房屋中时系统会自动默认我们为步行，这时要按一下 RT 键进行切换。当然，冲刺是不会消耗任何点数的。



跳跃

在大部分迷宫中，我们都会遇到一些存在着高低差的地形，地图上会用“！”标识出来。靠近这些特定的点，画面中会提示我们进行跳跃，前提是必须由高到低。一些 BOSS 战结束后，游戏中会留给我们不少这样的跳跃点，以方便我们迅速离开迷宫。



采掘点

采掘技能不需要进行装备。初期雷米可以采掘植物，地面上发光处直接按 B 键即可。剧情发展到巴卡斯加入后，他能够帮我们挖掘地图上的矿物采掘点。和宝箱一样，习得相关技能后，采掘点都会在地图上表示出来。采掘完毕后采掘点会消失，直至我们返回卡尔娜丝号的船舱才能被再次刷新出来。



属性指轮



游戏中共有 7 种指轮，即使是前期的迷宫，有的宝箱也会对解除封印的指轮有较高的要求，我们可以暂时放着不拿。除了找每个城市中的特定 NPC 花钱回复指轮的使用次数以外，莉姆尔也有技能可以帮助我们进行回复，尤其在迷宫中不方便出来的时候，这还是很实用的。

全指轮入手方法

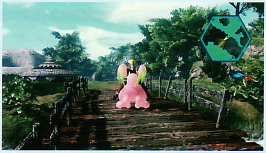
名称	入手方法
火のリング	“トリオム村”剧情
地のリング	“地球・军施设”宝箱
雷のリング	“カルディアノン母舰・舰内通道”宝箱
光のリング	“バージ神殿”剧情
风のリング	“En Ⅱ”剧情委托
暗のリング	通关后战胜“创世宫殿・谒见の间”左侧 BOSS
水のリング	“七星の洞窟・深层”宝箱



©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.Developed by tri-Ace Inc.

巴尼兔

当游戏的流程进行到“惑星ロ－ク”，我们就能去沙漠旁的森林捕获巴尼兔来作为自己的交通工具。这只粉色的兔子在初代和2代中都曾出现过，老玩家应该很熟悉。乘坐巴尼兔会提升移动速度，还可以通过一些步行无法穿越的区域。虽然乘坐巴尼兔不能挖掘采掘点，放走它之后需要重新捕捉，但莎拉也有技能可以随时召唤巴尼兔。



Rush 气槽

Rush 气槽显示在各个角色的体力槽下方，我们可以在原地按下 B 键蓄气，蓄气时间过长会引起角色短时间的眩晕。发动普通攻击或者技能、受到敌人攻击等都可以加 Rush 气槽。气槽数值蓄满 100 后，我们就可以按 X 键进行爆气了。



爆气

在爆气状态下，我方的移动与攻击速度都会上升，防御力变高而且还具有钢身效果。爆气的瞬间按下 LT 键或者 RT 键发动必杀技，我们就会进入必杀技特写画面，此时时间是静止的，只要按画面的提示正确输入按键就可以连续释放多次的特写必杀。对于敌人而言，只要 Rush 气槽一满它们就会立刻进入爆气状态，这样我方要是遭到反击则很容易被会心一击，战斗奖励的晶格也会被扣减，这点需要注意。

偷盗

同样是流程进行到“惑星ロ－ク”，在“タトロ－イ”的饰品店可以买到名为“盗贼手ぶくろ”的道具，装备上它之后我们就可以对着 NPC 按 B 键进行偷盗了。不过事先我们还必须先回一趟“惑星レムリック・ウドレ－村”，要在那里的书店买一本“ピックポケット”的技能书并将其学会才行。每个 NPC 可以偷到的道具是固定的，但是偷盗的技能等级越高，成功的概率就越大。



sight out/in



视野跳跃是本作的战斗中最重要的系统之一，它大大提升了游戏的动作性，可以算得上是一个神来之笔。发动视野跳跃的具体方法是：被敌人锁定（有黄色光圈）时原地按下 B 键，等全身出现白光（时间很短）后推动摇杆即可。如果和敌人距离较近则是 sight out，发动成功后敌人头上出现“！？”，画面慢放时按 A 键或者必杀技，我们就能迅速移动到敌人背后发动偷袭，此时的所有攻击都具有会心一击效果，直至连续技结束或者敌人倒地。



sight in 与之类似，只不过我们是从较远的地方突然跳入敌人的视野，它们的头上会出现“？”。整体实用度远没有前者高。有时我方被锁定会有红色的光圈，这表示敌人可以反击我们的视野跳跃（头上显示为红色“！”），要对付这类敌人我们只要连续发动两次 sight out 即可，而有一些敌人能够 360 度旋转攻击，这样我们就没办法近身了，只能 sight out 后远程攻击。视野跳跃时被敌人反击，遭到会心一击的概率会很高。

战斗系统

遇敌方式

和大部分可见式遇敌的角色扮演游戏一样，本作遇敌后进入战斗的方式也有不同。除了和敌人正面相碰后进入通常战斗，游戏中还有其他三种遇敌方式，其具体效果如下。

名称	触发方式	效果
Advantaged Attack	从敌人背后偷袭	开战后敌人有停滞时间，我方会心一击概率变高
Suprise Attack	被敌人从背后偷袭	开战后我方被包夹在场景中间，敌人气槽有 30% 的初始值
Raid Attack	遇敌时附近范围内有其他敌人	需要不停顿地连续作战，但是胜利后战斗奖励加算

连续技

战斗中想要发动连续技，基本原则便是 A 键的普通攻击之后接 LT 键或 RT 键的必杀技。至于必杀技之间的连携，则需要我们在技能设定菜单中事先设置好。想要提升必杀技可连携的次数，必须让该角色学会名为“リンクコンボ”的技能。初始状态下 LT 键和 RT 键只能各设置一个。



战斗设置

进入战斗后按 Y 键可以调出设置菜单。除了作战方针、技能、道具等这些普通的指令之外，我们还会看到里面有一个“アクション”的选项，这里用来发动各个角色的主动战斗技能（详见下文）。另外很多人可能不知道，在战斗中我们可以通过菜单来设置各个角色的技能，也可以随时切换武器，还能替换上场的队员阵容。



回避

由于没有主动防御的概念，所以在避免敌人攻击时我们就要用到回避这一操作。方法很简单，只要轻按 B 键并以摇杆选择好方向就可以。不同角色的回避动作也会有所区别，艾基为侧移、蕾米为跳跃、莉姆尔为翻滚等等。莉姆尔在跳跃时还能从空中射出弓箭。



主角的名字 主角的名字艾基和日语中“好色”发音很像。除了 PA 里出现的几次“偷窥”事件以外，某次在从高处跳下来的时候，艾基自告奋勇地要第一个下去，可蕾米说什么也要自己先下去，红着脸一个劲地说着“艾基、艾基、H！”。艾基没搞明白原因，大家知道是为什么吗？

战斗奖励



在战斗中达成一定的要求，我们就能得到对应的晶格奖励，显示在战斗画面右侧的晶格有 4 种不同的颜色，最大数量为 14。它是战斗后对我方进行奖励累加的判断标准。晶格蓄满 14 格就不会再增加或者改变了，而如果战斗中遭到敌人的会心一击，晶格则会自动被减半（同色晶格数减半，只有 1 个则减为 0）。另外，再次读档时晶格会被清零，这一点大家需要记住。

颜色	效果	条件
蓝色	经验值 + 10%	以会心一击消灭敌人
黄色	金钱 + 10%	一次攻击消灭多个敌人
粉色	HP 与 MP 回复 1%	只凭魔法或技能消灭敌人
绿色	团体 SP + 1	发生 Raid Attack 连续遇敌

连续技推荐

艾基：ハング・スラッシュ→サイクロン・ブレ－ド→クロス・エアレイド

蕾米：满月→满月→弦月

巴卡斯：ブラックホ－ル・トレイン→ジャスティス・セイヴァ－→ブラックホ－ル・トレイン

梅里库尔：スクリュ－・スパイク→エクス・クロ－

艾尔马托：吼龙破→吼龙破

缪莉娅：アイスニ－ドル→アイスニ－ドル

莎拉：ライトニング→サンシャイン→トルネ－ド→シャイニィランサ－

技能系统

技能类别



游戏中各个角色的技能分为四种：领域技能（フィールドスキル）、纹章术、必杀技以及战斗技能（バトルスキル）。领域技能属于角色的固有能力，纹章术和必杀技则是在战斗中要用到的技能，至于战斗技能则有些复杂，具体我们会在后面详细介绍。

技能强化

想要提高技能本身的效果，我们就要在技能菜单下选择“スキル强化”消费 SP 点数来对相应技能进行强化（最高 10 级）。个人 SP 点数只会在角色升级时获得，团体 SP 点数（パーティ SP）则可以在打开宝箱、解谜以及战斗奖励中获得。强化时按 A 键使用个人 SP 对技能进行强化升级，按 X 键则是使用团体 SP，大家可以根据情况进行分配。



装备技能

技能菜单下的“スキル设定”选项主要是让我们来设置 LT 键和 RT 键的必杀技（每个连续技最长为三段），不同的技能需要消费不同的 CP 点数来装备。想突破 CP 值 19 点的上限需要先达成一定的战斗收集率，意义也不是很大。除了必杀技以外，一些被动战斗技能也需要先将其装备（最多为两个），它们在装备后自动产生效果。



BEAT 类型

所谓 BEAT 就是各个角色的战斗类型，它也将影响角色成长方向，这在我们之前的报道中已经介绍过。BEAT 有单独的等级概念，它与我们战斗的次数有关。三种 BEAT 类型的具体效果如下表，如果大家觉得麻烦也可以直接按默认的类型进行成长。

名称	效果	升级时能力成长方向
BEAT.S	强化 sight out 相关能力与技能	ATK、INT、HIT
BEAT.B	强化 Rush 气槽相关能力与技能	HP、DEF、GRD
BEAT.N	兼具 BEAT.S 和 BEAT.B 效果	全能力平衡成长

技能推荐

HP ブ－スト　　ATK ブ－スト
MP ブ－スト　　INT ブ－スト

合成系统

IC 相关技能

IC 就是本作的合成系统。在卡尔娜丝号的会议室（1 层驾驶舱对面）调查正中间的投影装置，我们就可以呼唤出薇尔琪来帮助我们进行合成了。游戏中的每个角色都有相关的 IC 技能，提升这些技能才可以合成更好的道具。



配方



想制作出新的道具，我们首先要有该道具的合成配方。这些配方有的来自宝箱或者委托任务的奖励，更多的则来自配方开发会议。进行配方开发会议我们要先将各个角色进行分组，原则上是要将某一 IC 技能值较高的角色放在一组，不能出现能力值正负相抵的情况。能否得到新配方只与 IC 技能等级以及小组成员有关，并不存在概率问题。召开配方开发会议需消耗团体 SP 技能点数，不过正常情况下团体 SP 也足够用了。

作成道具

游戏中可以作成的道具分为锻冶、料理、炼金、绘画等七大类。得到了相应的配方和素材之后，我们便能进行新道具的制作了。制作新道具不会有失败的情况发生，如果一次性制作多个道具，我们甚至还有可能获得额外的奖励。



道具之间合成

流程发展到莎拉加入之后，道具作成分类最下方就会多出一栏“合成”的选项，通过它我们便能进行道具之间的合成，说得通俗一点，就是将一个道具的有利效果加成到另一个道具之上。每个道具的合成都是有次数限制的，而且游戏中所有道具最多都只能附加 4 个有利效果。因此，将没有附加任何有利效果的武器或防具拿去和特定道具加成，我们就能人为给其附加 4 个有利效果（可叠加），这样的话，提升道具能力的空间就很大了。



薇尔琪 薇尔琪在游戏中是个非常恶搞的角色，每次我们将新同伴带来她那里都会有极为搞笑的剧情发生。不过大家听到她的声音是否有点耳熟呢？没错，薇尔琪的声优就是给《魔界战记》的小恶魔艾托娜配音的半场友惠。说起来，这两个角色的性格也颇为相似呢！

合成推荐

莎拉加入后，道具之间的合成变为可能，这给我们提升装备的能力带来了很多新思路。这里先给大家推荐经验加成和防御力 900 的防具合成方案，正常流程足够受用。更多适合隐藏迷宫的最强道具，我们将在下期的研究中带给大家。各位也可以先自行研究一下，说不定也能有更好的发现。





名称	リバースドール
效果	经验值大幅加成

合成方法：先让拥有料理 IC 技能（Lv4）的蕾米和其他同伴（推荐莎拉、梅里库尔等）开发出“カレーライス”的配方，之后要去两个地方购买素材。“惑星レムリック・ウドレー村”买满以下素材：白米、兽の生肉、野菜；“惑星ローク・タトローイ”买满以下素材：香辛料、リバースドール（饰品店）、アクセサリー（解毒药）。买完以上素材后，回到飞船上先合成“カレーライス”，接着用两个“アクセサリー”和同一个“リバースドール”合成两次，最后再用“カレーライス”和刚才合成出的“リバースドール”合，我们就能得到一个具有经验值加15%的“リバースドール”。将 3 个这样的“リバースドール”外加一个“カレーライス”合成到无附加效果的武器上，我们就能得到一个（经验值 +20%）×4 的武器了，如果再配上经验值加 15% 的饰品，我们在战斗中获得的经验值就非常惊人了，三四场杂兵战便能升一级，即使不怎么练级，打到终盘时主力角色也应该有 100 级左右了。

名称	レーザースーツ
效果	防御力 900

合成方法：先让拥有绘画 IC 技能（Lv9）的莉姆尔和其他同伴（推荐莎拉、艾尔马托等）开发出“ノーティスライト＋”的配方，让拥有机械 IC 技能（Lv10）的巴卡斯和其他同伴（依然推荐莎拉、艾尔马托等）开发出“レーザースーツ”的配方。接着去“En Ⅱ”的商店买满以下素材：レーザー发振器、上质な羊皮纸、光の绘の具。接着利用“セントラルシティ”的传送机去圣域的采掘点刷那里的“ノームストーン”（也可以通过“ミスリル”合成）。回到飞船上先用以上素材合成出“ノーティスライト＋”，接着再用它和另外的两件素材就能合成出“レーザースーツ”了。该防具可以装备在所有角色身上，而且也没有任何附加效果，可以说在正常流程中是极为实用的。

PA事件

触发方式

PA 事件是《星海》系列的一贯特色，它可以让我们了解很多有趣的支线剧情。本作中的 PA 大部分集中在飞船卡尔娜丝号上，需要在城市及迷宫中触发的并不多。由于游戏只在固定的剧情时间段才能触发飞船上的 PA 事件，所以想一个都不错过还是很难的。飞船在星球间的航行率是和不同的 PA 紧密地连在一起的，具体下文中将有介绍。



感情值

游戏中与各个角色触发不同的 PA 事件，这样会影响我们和他们的感情值，也就是好感度。同一个 PA 事件对不同角色的感情值可能会带来不同的影响。当感情值满足一定条件就可以触发一些新的事件。流程通关时，我们最终与各个角色的感情值会决定通关后是否会出现他们相应结局。

分配房间

在卡尔娜丝号 2 层，我们可以利用生活区墙壁上的显示屏来给各个同伴分配房间。虽说要好感度达到一定程度才能和同伴两人分进同一房间（尤其是异性），但实际上要求并不会太高。将两个特定的角色分在同一房间，这样最直接的好处就是能提升感情值并触发一些特殊的 PA 事件。



人物结局

感情值到达一定程度，通关后就会出现该角色对应的结局，这也和成就有关。需要提示一下的是菲兹的结局只有在二周目的时候才能完成，流程发展到菲兹离队时会提升我们选择让艾尔马托留下还是菲兹留下。

支线要素

收集率



战斗收集是追求收集率完美的玩家不可错过支线要素，也是最谋杀时间的一个部分。各个角色单独的战斗收集完成 50% 之后，我们就能解开其等级上限的限制。而另一个收集要素——怪物收集算是相对简单的，我们只要打够一定数量就行，每完成一种怪物的收集，我们便能提取它们的信息制作附带特殊效果的宝石。由于收集率是所有存档共通的，所以如果想完成 BOSS 的收集率，那就反复读取 BOSS 战前的存档多打几次。

任务委托

除了推进主线剧情的发展，在每个城市中还有大量的任务委托在等着我们，这是支线要素中最重要的组成部分。委托的内容大都是收集与探索，所以要完成它们并不难。由于篇幅的原因，本期的攻略就不向大家作仔细介绍了。不过要注意的是“惑星エイオス・开拓基地”以及“惑星レムリック・トリオム村”这两处的委托是有时间限定的，所以请在离开之前就全部完成（流程部分有具体介绍）。



商店订单



来到游戏中的每个商店里，除了进行商品的买卖之外，我们还会看到有“アイテム受注”的选项。按照订单里要求的商品种类和数量向店主上交纳品，店主就会支付给我们相应的报酬，这也是需要完成的支线要素之一。

斗技场 完成“惑星ローク”的所有剧情后可以开启竞技场。具体步骤为：与斗技场门前的“生真面目な系员”对话接受委托“受付のお姐さんはどこへ?”，再去“アストラル城下町”道具屋二楼接受委托“喉に效く药”，最后将“赤い药草”交给她即可。开放后的斗技场竞赛分单人和组队两种。



艾基 エッジ

角色心得

主角艾基是大多数玩家使用频率最高的角色。sight out 时间短是他的最大优势，不管是平时的战斗还是 BOSS 战，艾基都能很轻松使出 sight out 给敌人造成比较大的伤害。虽然在攻击输出方面与其他角色相比并无太大亮点，但到了后期，艾基的异常状态回复技能也同样是十分有用的。

领域技能

名称	效果	习得方法
锻冶	IC 制作金属武器或防具必要技能	初期
ダッシュ	奔跑中按 × 键冲刺	初期
人间知识	击倒人类敌人获得道具概率上升	各处商店
食欲旺盛	使用 HP 回复道具时回复量增大	各处商店
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
ピックポケット	在他人对话时按 B 键盗取金钱或者道具	“惑星レムリック・ウドレー村”商店

纹章术

名称	效果	习得方法
サイレンス	范围内敌人一定概率技能及魔法沉默	Lv17
キュアコンディション	我方单人异常状态回复	Lv30
ヒーリング	我方单人 HP31% ~ 40% 回复	“惑星レムリック・アラネアの砦”剧情
マジックウエポン	我方单人攻击附加吸魔效果	Lv46
シャイニィランサー	光属性魔法攻击	Lv57
ノーティスライト	光属性大魔法攻击	Lv70
フェアリースター	我方全体 HP81% ~ 90% 回复	完成圣域委托任务“知の试练”

必杀技

名称	习得方法
ブレード・ライジング	初期
ハング・スラッシュ	Lv10
グラン・ザッパー	Lv23
クロス・エアレイド	Lv39
サイクロンブレード	Lv54

名称	习得方法
ヘヴンス・ソード	Lv63
レイジング・ストライク	Lv80
フラッシュ・ストリーム	隐藏迷宫“七星の洞窟”B6 层宝箱



蕾米 レイミ

角色心得

女主角蕾米在本作中实力非常强，学会了“精神集中”或者“クリティカル”后能将会心一击概率大幅提高，在高 HIT 数技能的配合下即使是 BOSS 也无法承受其连续的攻击伤害。而且由于蕾米是远程攻击，所以战斗时的灵活性比较高，对自己操作有信心的玩家可以手动控制她在远距离实施高效的攻击。

领域技能

名称	效果	习得方法
料理	IC 制作食物类道具必要技能	初期
采集	植物类采掘点按 B 键进行采取	初期
植物知识	击倒植物类敌人获得道具概率上升	各处商店
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店

必杀技

名称	习得方法
茨音	初期
鸣神	Lv14
红时雨	Lv25
乱樱	Lv35
满月	Lv46
弦月	Lv59
天翔	Lv72
荒燕	“バージ神殿”B4 层宝箱（需要暗之指轮）





菲兹 フェイズ

角色心得

由于众所周知的原因，一周目的时候我们不建议培养菲兹，毕竟精力和财力有限。就个人能力而言，菲兹没有必杀技，所以更多时候我们只能用战斗技能来弥补其这方面的不足。Lv50 以后，菲兹会习得一些强力的魔法，这让他的实用度也有一定的提高。推荐大家二周目时选择菲兹。

领域技能

名称	效果	习得方法
炼金	IC 制作金属类道具必要技能	初期
虫知识	击倒昆虫类敌人获得道具概率上升	各处商店
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
レプリカ	消费“マジカルクレイ”来复制道具	“七星の洞窟”B7 层宝箱

纹章术

名称	效果	习得方法
アースグレイブ	地属性魔法攻击	初期
アンチドート	我方单人毒状态回复	Lv6
アイスニードル	水属性魔法攻击	Lv12
ロックレイン	地属性大魔法攻击	Lv21
シャドウニードル	暗属性魔法攻击	Lv26
ワイズ	我方单人 INT 值一定时间 30% 上升	Lv34
ダークネスブレード	暗属性大魔法攻击	Lv48
パイルハンマー	地属性超大魔法攻击	Lv55
ダークイーター	暗属性超大魔法攻击	Lv61
リーブスライサー	无属性大魔法攻击	Lv66
エクスティンクション	无属性超大魔法攻击	Lv73



莉姆尔 リムル

角色心得

直到中后期缪莉娅加入前，莉姆尔都是我们队伍中的主力魔法师。初期她的召唤攻击比较实用，后期由于支援能力不足可能会退居二线。不过莉姆尔独有的特殊技能很多，包括回复戒指使用次数的“リチャージ”等都是会经常用到的。如果想重点培养她，那就在防御以及 HP 的提升上多下点功夫。

领域技能

名称	效果	习得方法
绘画	IC 制作卡片、绘卷类道具必要技能	初期
死灵知识	击倒死灵类敌人获得道具概率上升	各处商店
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
トレジャーサーチ	探明地图中宝箱及采掘点信息（隐藏宝箱除外）	“惑星レムリック・アラネアの砦”1 层宝箱
リチャージ	消费“バニッシュストーン”回复各种指轮的使用次数	“惑星エイオス・ミーガの虫穴”B4 层宝箱

纹章术

名称	效果	习得方法
ファイアボルト	火属性魔法攻击	初期
ヒーリング	我方单人 HP31% ~ 40% 回复	Lv6
ウィンドブレード	风属性魔法攻击	Lv13
フェアリーヒール	我方全体 HP26% ~ 35% 回复	Lv21
サイレンス	范围内敌人一定概率技能及魔法沉默	Lv25
ライトニングブラスト	雷属性魔法攻击	Lv28
ヴォイド	范围内敌方补助魔法一定时间无效	Lv36
エクスプロージョン	火属性魔法攻击	Lv47
リフレクション	我方单人全属性防御一定时间上升 3	Lv51
トルネード	风属性大魔法攻击	Lv56
サンダーフレア	雷属性大魔法攻击	Lv65
バーストフレイム	火属性大魔法攻击	Lv71
フェアリースター	我方全体 HP81% ~ 90% 回复	完成圣域委托任务“知の试练”

死机与暂停 进入“惑星ローク”后，很多玩家会在出现战斗结束画面时死机。虽然官方还未就此给出解决方法，但经验证后发现，游戏若在 720P 或更低的分辨率下运行则基本可以避免发生这样的情况。另外，有时剧情动画过长手柄会自动关闭，画面也同时静止，这只是暂停而非死机。

必杀技（召唤类）

名称	习得方法
スピン・トマホーク	初期
バーニング・スター	Lv18
ハウンド・バレット	Lv32
スパイラル・ファング	Lv41

名称	习得方法
グランド・フレイム	"惑星レムリック・アラネアの砦"外墙宝箱（需要暗之指轮）



巴卡斯 バッカス

角色心得

巴卡斯刚刚加入队伍时除了 HP 高一点之外，其他能力的优势并不是特别明显。游戏中期，等级达到 Lv50 后巴卡斯会习得"ブラックホール・トレイン"，范围攻击效果非常好，利用该技能还可以在隐藏迷宫中刷得大量金钱。如果加了攻击力提升的技能，巴卡斯后期的技能更是强悍到离谱。

领域技能

名称	效果	习得方法
机械	IC 制作机械装备、炸弹的必要技能	初期
メカ知识	击倒机械类敌人获得道具概率上升	初期
采矿	矿物类采掘点按 B 键进行采取	初期
ステルス	一定时间内隐身使敌人看不见我方	初期
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
トラップ回避	遭遇陷阱时所承受伤害减轻	"パージ神殿"宝箱

必杀技

名称	习得方法
フォースブレイカー	初期
サンダーアーム	初期
イレイディエイション	Lv30
ターミネーション	Lv38
ブラックホール・トレイン	Lv50

名称	习得方法
セイント・バスター	Lv61
ジャスティス・セイヴァー	Lv73
ゴッド・スレイヤー	"圣域への旧道"宝箱



梅里库尔 メリクル

角色心得

梅里库尔是强调物理攻击的角色，初期技能蓄力重拳"スキャターコメット"在 sight out 发动成功后基本能秒杀所有的杂兵。梅里库尔的 HP 不高，这点要注意。到了游戏终盘阶段，按照"スクリュー・スパイク→エクス・クロー→スクリュー・スパイク"的顺序发动梅里库尔的技能，所有的战斗都将变得极为简单，甚至包括最终 BOSS 战。

领域技能

名称	效果	习得方法
细工	IC 制作轻装备、杖以及饰品的必要技能	初期
鸟知识	击倒鸟类敌人获得道具概率上升	各处商店
食欲旺盛	使用 HP 回复道具时回复量增大	各处商店
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
オカリナ	吹奏"オカリナ"自动呼出敌人进行战斗	完成"トロップ"地区附近委托任务"サンドバード再び!"

必杀技

名称	习得方法
フレット・リッパー	初期
スキャター・コメット	初期
エア・サーカス	Lv26
フラッシュ・チャリオット	Lv38
ローリング・アタック	Lv49
スクリュー・スパイク	Lv61
エクス・クロー	Lv71
マックス・エクステンション	"七星の洞窟・深层"宝箱





缪莉娅 ミュリア

角色心得

单就魔法攻击输出这一点来看，缪莉娅绝对是最强角色。各种属性的魔法她一个不少，强化所需要的 SP 值自然也非常可观。缪莉娅最大的缺点是无法学会回复异常状态的魔法，这在后期的 BOSS 战以及隐藏迷宫中是比较吃亏的，因此建议和其他角色搭配起来，最好不要单发缪莉娅。

领域技能

名称	效果	习得方法
调合	IC 制作药品道具的必要技能	初期
魔物知识	击倒魔物类敌人获得道具概率上升	各处商店
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
セールストーク	出售物品时价格上升（最大提升 30%）	"圣域への旧道"宝箱

纹章术

名称	效果	习得方法
ヒーリング	我方单人 HP31% ~ 40% 回复	初期
フェアリーヒール	我方全体 HP26% ~ 35% 回复	Lv47
フェアリースター	我方全体 HP81% ~ 90% 回复	完成圣域委托任务"知の试练"
レイズデッド	味方单人复活（HP22% ~ 40% 回复）	Lv61
アイスニードル	水属性魔法攻击	初期
ディープフリーズ	水属性大魔法攻击	初期
フリージングインパクト	水属性超大魔法攻击	Lv67
ライトニングブラスト	雷属性魔法攻击	初期
サンダーフレア	雷属性大魔法攻击	初期
プラズマサイクロン	雷属性超大魔法攻击	"惑星バロックダーク・终焉の地"宝箱
シャドウニードル	暗属性魔法攻击	初期
ダークイーター	暗属性大魔法攻击	初期
エクスティンクション	无属性大魔法攻击	Lv73
ディバインウェーブ	无属性超大魔法攻击	"ワンダリングダンジョン"商店
ワイズ	我方单人 INT 值一定时间 30% 上升	初期
リフレクション	我方单人全属性防御一定时间上升 3	Lv36
ヴォイド	范围内敌方补助魔法一定时间无效	初期



莎拉 サラ

角色心得

莎拉的加入比较晚，她对我们最大的帮助就是可以进行道具间的合成，这点对于提升装备性能是非常关键的。在后期的战斗中，及时的回复要比盲目的攻击重要很多，所以莎拉能派上的用场还是比较大的。整体而言，莎拉是游戏中最好用的回复支援型角色，这点是不需要怀疑的。

领域技能

名称	效果	习得方法
合成	IC 制作中道具相互合成的必要技能	初期
动物知识	击倒动物类敌人获得道具概率上升	"セントラルシティ"商店
リンクコンボ	增加 LT 键、RT 键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
オラクル	倾听イレーネの占卜	"トロップ"城内宝箱
カモンバーニィ	在地图上随时呼唤巴尼兔	"圣域への旧道"宝箱（需要风之指轮）

纹章术

名称	效果	习得方法
ヒーリング	我方单人 HP31% ~ 40% 回复	初期
フェアリーヒール	我方全体 HP26% ~ 35% 回复	初期
フェアリースター	我方全体 HP81% ~ 90% 回复	完成圣域委托任务"知の试练"
キュアコンディション	我方单人异常状态回复	初期
ウィンドブレード	风属性魔法攻击	初期
ライトニングブラスト	雷属性魔法攻击	初期
シャイニィランサー	光属性大魔法攻击	初期
プロテクション	我方单人 DEF 一定时间 30% 上升	初期
レイズデッド	我方单人复活（HP22% ~ 40% 回复）	Lv39
グロース	我方单人 ATK 一定时间 30% 上升	Lv40
ブラストハリケーン	风属性大魔法攻击	Lv43

巴尼兔赛跑 开启竞技场后我们还可以在这里参加"赛兔"比赛。想要让自己的巴尼兔加入比赛，就必须接受委托"元气の无いバーニィ"，完成该任务需要名为"バーニィにスタミナパイ"的道具，合成就可以得到。

名称	效果	习得方法
エクスヒーリング	味方１人のHP71%～80%回复	Lv46
セイクリッドペイン	敌单体全防属性御一定时间下降4	Lv48
フェアリーライト	味方全体HP51%～60%回复	Lv51
ノーティスライト	光属性大魔法攻击	Lv54
エンジェルフェザー	味方单人一定时间全状态上升15%	Lv59
サンダーフレア	雷属性大魔法攻击	Lv64
リザレクション	我方单人复活（HP全回复）	Lv69
トルネード	风属性超大魔法攻击	Lv74
サンシャイン	光属性超大魔法攻击	“七星の洞窟”4层宝箱

艾尔马托

サエイルマットラ



角色心得

艾尔马托的基础能力可以说就是菲兹的一个翻版。但不同的是，艾尔马托有必杀技，而且威力还不算小，学起来也快，合成一些强力的武器后能够成为比较可靠的战斗力。这里也提醒大家一下，艾尔马托和菲兹都能够学会复制技能“レプリカ”，但前提是必须走一趟隐藏迷宫“七星の洞窟”。

领域技能

名称	效果	习得方法
炼金	IC制作金属类道具必要技能	初期
虫知识	击倒昆虫类敌人获得道具概率上升	各处商店
リンクコンボ	增加LT键、RT键的连续必杀技设定数量与威力	各处商店
レプリカ	消费“マジカルクレイ”来复制道具	“七星の洞窟”B7层宝箱

纹章术

名称	效果	习得方法
アースグレイブ	地属性魔法攻击	初期
ロックレイン	地属性大魔法攻击	初期
パイルハンマー	地属性超大魔法攻击	Lv65
ファイアボルト	火属性大魔法攻击	初期
エクスプロージョン	无属性超大魔法攻击	Lv58

必杀技

名称	习得方法
旋风大魔刃	初期
炼狱掌	初期
罗刹刃	初期
血风大车轮	Lv48
空圆落	Lv70
吼龙破	“惑星エイオスミーガの虫穴”B4层宝箱



战斗技能

通过技能书习得的战斗技能和其他技能不同，它们往往是共通的，我们可以让多名角色习得同一个战斗技能，具体则视我们的培养需要来定。另外，战斗技能还分为被动技和主动技两种：被动技需要在习得之后消耗CP进行装备，效果自动适用；而主动技虽然不需要事先装备，但我们必须在战斗时调出菜单选择“アクション”并释放该技能才能获得相应的效果，这一点是我们必须注意的。



被动战斗技能

名称	效果	可习得角色	主要习得方法
ATKブースト	攻击力提升10～1000	エッジ、レイミ、バッカス、メリクル、エイルマット	“创世宫殿”区域5宝箱，“ワンダリングダンジョン”商店
HPブースト	最大HP提升100～10000	全体角色	各处商店
INTブースト	魔法攻击力提升10～1000	リムル、ミュリア、サラ	“ワンダリングダンジョン”商店
MPブースト	最大MP提升10～1000	全体角色	“セントラルシティ”商店
遁走	逃跑速度提高	リムル、サラ	各处商店
早口	魔法咏唱速度缩短	リムル、ミュリア	各处商店
エナジーシールド	敌方物理攻击一定概率无效	レイミ、リムル、ミュリア、サラ	“タトローイ”商店
ガードレス	受到最大HP1%～10%的伤害不会出现硬直	エッジ、フェイズ、バッカス、メリクル	“セントラルシティ”商店
ガッツアップ	HP为0时一定概率生还	全体角色	各处商店
クリティカル	会心一击发生概率提高	エッジ、レイミ、メリクル、エイルマット	各处商店
スタン	通常攻击一定概率让敌人气绝	エッジ、フェイズ、メリクル、エイルマット	各处商店
スティール	贴身攻击时一定概率盗取道具	メリクル、ミュリア	“セントラルシティ”商店
ファーストエイド	一定概率回复所受伤害的20%～60%	全体角色	各处商店
プライド	与低等敌人战斗时状态上升	フェイズ、ミュリア、エイルマット	初期
レイジ	同伴死亡后愤怒概率提升	レイミ、リムル、ミュリア	“セントラルシティ”商店
レトロヒール	战斗中经过一定时间HP自动回复	全体角色	各处商店

主动战斗技能

名称	效果	可习得角色	主要习得方法
精神集中	30秒内HIT数和会心率和上升	レイミ、メリクル、サラ	各处商店
挑发	容易被敌人锁定	エッジ、レイミ、バッカス、メリクル、エイルマット	各处商店
エネミーサーチ	查看被锁定的敌人情报	フェイズ、バッカス、エイルマット	各处商店
コンバート	30秒内将HP变换为MP	エッジ、ミュリア、エイルマット	各处商店
ハイド	不容易被敌人锁定	リムル、ミュリア、サラ	各处商店
バーサーク	30秒内攻击力上升40%～100%	エッジ、レイミ、フェイズ、バッカス、メリクル、エイルマット	“セントラルシティ”商店
バーンスピリット	30秒内魔法攻击力上升10%～100%	リムル、ミュリア、サラ	“セントラルシティ”商店
紧急修复	巴卡斯HP30%～55%回复	バッカス	“En II”中央控制室宝箱

全成就列表

名称	说明	点数
アーツコレクション10%～Complete	战斗收集率10%～100%	每10%得10点
スペースシップコレクションComplete	飞船收集率100%	20点
ウェポンコレクションComplete	武器收集率100%	30点
モンスターコレクション50%/Complete	怪物收集率50%/100%	20点/30点
アイテムクリエイション20%～Complete	道具收集率20%～100%	每20%得20点
宝箱开封50%/Complete	宝箱打开率50%/100%	20点/30点
クエストクリア30%/60%/Complete	委托任务完成率30%/60%/100%	20点/20点/30点
アルマロス击破	主线流程中击败“エイオス海岸”BOSS“アルマロス”	20点
バラキエル击破	主线流程中击败“星の船”BOSS“バラキエル”	20点
サハリエル击破	主线流程中击败“カルディアノン・制御タワー”BOSS“サハリエル”	30点
地球脱出	主线流程中完成地球剧情	20点
タミエル击破	主线流程中击败“バージ神殿”BOSS“タミエル”	30点
真・アルマロス击破	主线流程中击败“ミーガの虫穴”BOSS“真・アルマロス”	30点
コカビエル击破	主线流程中击败“En II・圣域”BOSS“コカビエル”	30点
サタナイル击破	主线流程中击败“创生宫殿”BOSS“サタナイル”	40点
斗技场Best30入り/10入り/优胜	斗技场单人及组队战斗排名进入前30/前10/第一	10点/20点/30点
リムルエンディング发生	达成莉姆尔结局	10点
エイルマットエンディング发生	达成艾尔马托结局	10点
サラエンディング发生	达成莎拉结局	10点
バッカスエンディング发生	达成巴卡斯结局	10点
クロウエンディング发生	达成克罗结局	10点
フェイズエンディング发生	达成菲兹结局	10点
レイミエンディング发生	达成蕾米结局	10点
メリクルエンディング发生	达成梅里库尔结局	10点
ミュリアエンディング发生	达成缪莉娅结局	10点
ガブリエ・セレスタ击破	击败隐藏迷宫BOSS“ガブリエ・セレスタ”	40点
イセリア・クィーン击破	击败隐藏迷宫BOSS昂翼天使	40点
クラス100のバーニィレース50胜/100胜	巴尼兔赛跑Class100获胜50场/100场	10点/20点
Universeレベルクリア	Universe难度游戏通关	30点
Chaosレベルクリア	Chaos难度游戏通关	70点

飞船内的设施 为了收集一些合成时需要用到的素材我们经常要往返各个星球，很是麻烦。不过我们可以合成出一种名为“自贩机くん”（共3种）的商店，将它们设置在飞船大厅的两侧的格子内我们就能随时进行购物了。仔细观察大家还会发现飞船内的其他地方也能摆放一些有趣的设施。

剧情流程攻略

序

Story

月球基地内，USTA 副长官西马达正在对手下的职员发脾气。月球司令官斯蒂芬和副官哈恩则静静地看着窗外。因为在今天，包括艾基和蕾米所在的卡尔娜丝号飞船在内，SRF 宇宙开拓队的 5 艘飞船很快就将历史性地踏上探索茫茫宇宙的旅程了。

卡尔娜丝号

①开场剧情结束后进入模拟战斗，建议大家在这里熟悉一下战斗系统，尤其是 sight out 以及 Rush 爆气的使用方法；

②从训练室出来直接去卡尔娜丝号 1 层的驾驶舱和蕾米（レイミ）对话；

③飞船坠落后调查倒在地上的蕾米，剧情过后来到“惑星エイオス · 上陆地点”。



惑星エイオス

Story

在向目的地行星艾奥斯前进的过程中，航道中突然出现未知的陨石，卡尔娜丝号紧急实行空间跳跃。万幸的是，艾基和所有的船员最终还是安全地迫降在了艾奥斯行星。艾基和蕾米在飞船周边进行探索时，发现海边躺着 SRF 另一艘宇宙探险船埃雷米亚号的队员，还没等搞清状况，从未见过的怪物就朝着他们袭击过来。多亏一位名叫菲兹的艾尔达人的及时救助，艾基和蕾米才得以脱险，他们也从怪物身边得到了一块神秘的陨石碎片。返回登陆点后，卡尔娜丝号也已经在当地的艾尔达人帮助下被运回基地进行了重新的整修。

登陆地点

①与飞船前的蕾米对话后触发剧情，在左侧的“002 号机队员”那里可以得到“スナイパーバングル”；

②再次与蕾米对话会发生首场杂兵战，轻松解决后返回卡尔娜丝号的驾驶舱，蕾米加入。

③开始探索艾奥斯行星（惑星エイオス）之前可以在飞船内准备一下，与バン对话可以有合成配方拿，在会议室能触发与薇尔琪（ヴィルチ）的剧情；

④离开飞船后先去左边的封闭区域拿齐那里的宝箱，在植物采掘点按 B 键可以呼出蕾米进行采掘（矿物采掘点需后期同伴加入）；

⑤往飞船的东北方向前进，直至抵达“ウルズの流 · 洞窟”的入口。



ウルズの流 · 洞窟

①洞窟中的地形不复杂，一边收集宝箱一边往北前进即可。半路中被岩石堵住的洞穴是进不去的；

②出口附近分叉路右侧的洞穴由于存在高低差的缘故是无法通过的，我们直接从左侧的出口离开洞窟即可。

北部海岸



①出了洞窟就可以看到存盘点，我们照例是先将该区域的宝物全部搜刮完毕，在此之前先不要从回复点上方的缺口跳到海滩上；

②准备完毕后来到海滩上，往东北方向走会看到倒在地上的探索队队员，剧情结束后菲兹会入队，紧接着便是游戏中的第一场 BOSS 战；

BOSS アルマロス

第一场 BOSS 战难度并不算高。首先我们要集中火力将包裹在它身体上的甲壳破坏，否则无法对 BOSS 构成有效伤害，建议多使用必杀技。甲壳被破坏后，BOSS 会露出背部的弱点位置（白色核心），多使用 sight out 对其猛攻，BOSS 就会很快败下阵来。战斗中 BOSS 会不停地进入暴走状态，此时要注意我们的位置，不可以硬拼。

③ BOSS 战胜利后继续沿着海滩往前走，从东北方向的入口进入到洞窟的另一侧，原路返回卡尔娜丝号的所在地。

开拓基地

①开拓基地以及北部的空地上都有宝箱可以拿，基地内部则有商店、宝箱、存盘点。这里的委托任务和商店订单都有时期限定，所以需要先行完成；

委托任务（时期限定）

名称	委托人	完成方法	报酬
病人の捜索	エルダー医师 アイリ	找到卡尔娜丝号停机坪前的“002 号机队员ディック”	—
昆虫の足集め	分析室チーフ リリア	收集昆虫の足 ×10，普通敌人掉落	ブルーベリィ
昆虫のたまご集め	分析室チーフ リリア	收集昆虫のたまご ×10，普通敌人掉落	アクアベリィ，レシピメモ 20

②和通信室内的“ガガーン总司令”对话得到“ソルコントローラー”，与“グラフトン司令”对话触发剧情，艾基（エッジ）一行再次回到卡尔娜丝号。



PA 事件

地点	人物	内容
洞窟	蕾米	花朵漂亮还是蕾米漂亮？

卡尔娜丝号

①与驾驶舱内的菲兹对话得到“モンスタージュエル”，准备完毕后调查舰长位置的操纵面板便可以向下一个目的地星球出发，在此之前不要忘了回一趟山洞触发那里的 PA 事件；



②在抵达目的地之前大家不要忘记触发卡尔娜丝号的 PA 事件。

PA 事件

航行率	人物	内容
10	蕾米	调查汇报
20	蕾米或菲兹	对手克罗
40	蕾米	准备出发时的不安
60	蕾米或菲兹	蓝色的地球
80	蕾米或菲兹	开始练剑的理由

③除了 PA 以外，每次有新同伴加入之后去会议室找薇尔琪也会触发相关剧情，大家千万不要错过。当飞船的航行率到 100% 的时候再去驾驶舱，卡尔娜丝号便着陆了。

菲兹的归来 一周目的流程中后期菲兹会自动离队，但在二周目发展到同样的剧情时游戏会让我们从艾尔马托和菲兹选择一个人留下，这也使得触发菲兹的结局变为了可能。当然，游戏的故事剧情是不会因为我的决定而改变的。

惑星レムリック

Story

接替受伤的船长，艾基正式成为了卡尔娜丝号的掌舵者。为了将探索宇宙的任务继续下去，艾基和蕾米乘坐着飞船与菲兹一起前往与地球生态环境类似的雷姆利库行星进行调查。在降落点附近的村子里，艾基和蕾米想帮助那里的人摆脱石化病的困扰，一个名为莉姆尔的小姑娘也与他们同行。可是事情并没有想象的那么简单，在大陆北部星之船的废墟内，他们看到了被蜥蜴人同化的卡尔迪诺人，在那里艾基也发现了之前遇到过的神秘陨石，这两者之间似乎有所联系。

タレイア平原

①抵达目的地后可以先在卡尔娜丝号内触发PA。下了飞船向东走，前往不远的托里奥姆村（トリオム村）；

PA事件（卡尔娜丝号）	
人物	内容
菲兹	与地球人的过去
菲兹	对于理想乡的憧憬
菲兹	开始练剑的理由（关联）

トリオム村

①进入村子先调查一番，拿完宝箱去村子正上方吉姆多（ギムド）的家触发剧情，莉姆尔加入（リムル）；

②从村子出来往地图北边前进，路上遇到冰面的地形时不能冲刺，这样只会停在原地。在正北方的城堡前有存盘点，调查城门发生剧情，艾基获得专属技能“ヒーリング”。

アラネアの砦

①在该迷宫中，我们主要是收集宝箱中的“光る石”来解开拦路石碑的封印。由于巨石还影响到第2层的地形变化，所以即使是不需要“光る石”或者未挡路的石碑，我们也要一一调查并让其上升到第2层；

②1楼大厅左侧房间的宝箱中有关键技能“トレジャーサーチ”，让莉姆尔学会该技能后我们就能在地图上看到宝箱以及挖掘点的信息了；

③尽可能多地调查1楼大厅的所有石碑，之后从左侧的楼梯来到第2层继续收集那里的“光る石”。回到1楼后调查剩余的石碑，从右侧的楼梯来到第2层的另一侧，依然是收集宝箱。最后在下方连续调查两块石碑，继续向前就可以上升到第3层，存盘后开始BOSS战。

BOSS ドラゴンニュート

这个BOSS需要注意的是它会发动突刺攻击，而且出招的准备时间很短。特别是玩家和BOSS拉开一定距离后，它出此招的概率非常高。想要对它造成比较大的伤害，还是要多用sight out，只不过发动时最好向左右闪避，否则会很容易被BOSS的突刺中断。我方HP不多时可以适时地进行手动回复。

④战胜BOSS后从上方出口来到城堡外侧，调查右侧的墙壁触发剧情，接着向“タレイア平原”西北方向的班多雷村（ウドレー村）前进；

ウドレー村

①去村子左上方的露缇娅（ルティア）的家中，在房间中找到她对话，剧情结束之后获得“咒文石”；

②离开之前照旧是在村子中搜刮一番，现在有了显示宝箱信息的技能，找起来会更加方便。不急着赶路的话也可以在这里帮村民完成一些委托任务。



ヴァンエルム地区

①从班多雷村出来后沿着平原西部的森林返回最初的托里奥姆村，路上敌人的数量和能力会比之前稍有提升；

②想通过森林的结界，我们要去该区域西南部调查那里的粉红色的“妖精三”（地图中以“！”标出），这样就能顺利地走过木桥离开森林了。

トリオム村

①回到托里奥姆村直接去找吉姆多，他会给我们火之指轮（火のリング），这样我们就能打开被冰块封印的宝箱了。由于有使用次数的限制（道具菜单中查看），能量不足时我们就要找村子中间“怪しい妖术使い”，花钱让她给我们回复指轮的使用次数。

②由于剧情的缘故，托里奥姆村的商店不久就会消失，所以想要追求完美的玩家务必在这里将和商店有关订单全部完成；

③准备完毕后再次离开村子前往“タレイア平原”东北方向的“风燕の谷”，路上的障碍物都需要用火之指轮来融化。抵达山谷最深处的存盘点后，我们就可以进入“星の船”了。



星の船

①“星の船”内部有很多被封死的门，调查这里的白色发光物体可以得到名为“プラスチックボム”的炸弹，将其放置在无法通过的门上并用火之指轮进行引爆，门就会被炸开。要注意引爆后需离炸弹远一点，否则我们自己也会受到伤害。另外使用炸弹时需要合理分配，这样才能拿齐所有宝箱；

②在“星の船”1层的北部，调查“！”标志就能触发剧情，进入存盘点前方的房间会发生连续三场杂兵战。解决敌人后可以在该房间内的回复点进行一下调整。

③通过电梯来到第2层，调查存盘点前方的结晶便是BOSS战了。要提醒大家一点，打完该BOSS后，“惑星レムリック”上的所有蜥蜴类敌人都会消失，若想刷满怪物收集率，最好在BOSS战之前完成。

BOSS バラキエル

这个BOSS大部分时间会在空中飞来飞去，所以我方的攻击不太容易命中它。当它蓄力对地面进行突刺时，会出现一段停留在地面的硬直时间，这是我们发动攻击的最佳时机。另外，如果莉姆尔用火属性魔法对BOSS的弱点属性进行攻击的话，也能对其造成不小的伤害。该BOSS的HP不算少，所以战斗可能要稍微多花费些时间。

トリオム村

①战斗胜利后原路返回托里奥姆村，由于迷宫中的敌人数目锐减，所以赶路时也会比较轻松；

②在托里奥姆村的广场上触发剧情后，我们就可以返回卡尔娜丝号前往下一个星球了。

卡尔娜丝号

①进入驾驶舱后发生剧情，之后我们就能调查操纵面板下一个目的地“惑星カルディアノン”了；

PA事件（惑星エイオス・开拓基地）	
人物	内容
グラフトン司令	艾基和蕾米是恋人？

②飞船进入航行轨道后，就便是我们的PA时间了，一些有意思的事件最好不要错过。

PA事件		
航行率	人物	内容
10	蕾米	调查汇报
20	蕾米	蕾米的生日
40	莉姆尔	菲兹的训练
60	菲兹、莉姆尔	狗狗是乖孩子
80	蕾米	艾基和克罗的往事
100	蕾米、莉姆尔、菲兹	不爱吃曲奇饼干？

逆用的道具 游戏中某些道具使用后会出现消极效果，比如会让我方角色HP瞬间变为1的“饮むなキケン！”。但若将此道具对战斗不能的同伴使用，他们则能以HP1的状态复活，不过实用度并不高。

惑星カルディアノン

Story

失去了惟一亲人的莉姆尔决定和艾基一起同行。根据在星之船残留下的数据，卡尔娜丝号来到了卡尔迪诺人所在的星球。这里与其说是一颗行星，倒更像是一座全副武装的要塞舰艇。在舰艇的内部，众人遇到了同样被派来进行调查、来自En Ⅱ星球的莫菲斯人巴卡斯。为了阻止丧心病狂的卡尔迪诺人疯狂的报复，巴卡斯也身受重伤。但作为同伴，艾基和蕾米并没有抛下他。

カルディアノン母舰



①抵达“惑星カルディアノン”后，刚刚离开停放飞船的母舰甲板就会遇到强制的杂兵战，胜利后进入“舰内通路”。

舰内通路

①在舰内通路的第1层，西北方向房间中宝箱里有关键道具雷之指轮（雷のリング）。拿着雷之指轮来到该层中央的入口出调查门前的装置，我们就可以开门继续往B1层前进；

②收集完B1层的所有宝箱和数据后，调查大厅中央的显示器会触发剧情，之后从右侧的通道接着往下一层进发；

③一进入B2层我们就会在通道中发现自动售货机，利用它可以进行一些适当的补给。进入中间的冷藏室后会发生剧情，在右侧通道内调查坏掉的装置可以释放出冷藏室内的杂兵，继续调查也可以回复雷指轮的使用次数。回到冷藏室调查地上的尸体得到ID卡片“カルディアノンIDカード”，然后去右上方的房间激活该ID卡片。一路走到该层最深处的存盘点，调查门前的识别装置，这样我们就能继续前进了；

④往前走到最里面的房间中发生剧情，众人被强行传送到“生体研究所”。



生体研究所

①和所有同伴对话完毕后发生剧情，巴卡斯（バッカス）加入。这里B1层的路非常簡单，顺着左侧的通道可以上到第1层；

②第1层的出口之前自动售货机和回复点，稍事补充后就可以开门离开这里了。（进门后会有杂兵涌上来）

地下都市

①从“生体研究所”出来就是地下都市，整个场景非常有气势，我们只要顺着惟一的路一直往前走就可以了。半路上会有几场强制的杂兵战，不过难度都不高。通过这里就可以进入下一个场景。

制御タワー

①控制塔（制御タワー）的地形有点麻烦，这里有很多时隐时现的红色光墙挡住我们的去路，碰上去还会扣HP，所以走的时候一定要耐心一点。一直在闪动的光墙是无法通过的，但有些光墙在闪动时也会消失一段时间；

②最初我们所在的位置是控制塔的B1层，这里有存盘点和自动售货机；而第1层需要使用雷之指轮调查墙壁上的装置才能使光墙可见；第2层的通过方法则和第1层类似；

③控制塔的第3层中间有一个巨大的转盘，通过转盘的高低差我们可以绕过一些拦路的光墙，这里也同样需要用雷之指轮调查相应的装置；

④从第3层的出口离开，我们便直接来到控制塔的第55层，存盘完毕后走到中央的大厅就进入BOSS战了。

BOSS サハリエル

这个BOSS的HP比较高，战斗的时候除了攻击其前方胸口位置以外，我方其余的进攻都不会收到太大的成效，因此我们也只能和BOSS进行正面交锋。推荐大家提升一下蕾米的必杀技，这样在正面对付BOSS的时候会更有效率一点。当BOSS发射激光时，它会抬起身体露出弱点位置，此时可以让艾基上去猛攻。

⑤战斗结束后，巴卡斯会负伤暂时脱队。从BOSS的房间离开来到动力炉大厅，调查控制面板发生剧情，之后从下方的通道出去；

⑥由于通道中的门会渐渐关闭，所以路上我们要一直冲刺。在通道的最尽头会得到缪莉娅（ミュリア）的帮助，之后继续前进，重回母舰的甲板上，进入卡尔娜丝号发生剧情。

卡尔娜丝号

①和驾驶舱内的巴卡斯对话，之后就可以在操纵面板上选择下一个目的地了。此时除了“En Ⅱ”，我们也能前往其他的星球，巴卡斯会自动归队；

②因为“惑星エイオス”的委托任务会在前往“En Ⅱ”之后消失，所以想完美的话就事先将它们完成；

③调查操作面板选择“En Ⅱ”，飞船进入轨道后是PA时间。之后卡尔娜丝号便会遭遇黑洞，剧情结束自动来到地球。

PA 事件		
航行率	人物	内容
10	蕾米	调查报告
20	莉姆尔或菲兹	死者的灵魂
20	巴卡斯	对战国际象棋
30	菲兹	战斗训练（强制战斗）
40	蕾米	偷窥淋浴室的艾基（需要先触发）
40	巴卡斯	自我维护
50	蕾米	惊吓失败
60	莉姆尔	想一起睡觉
70	巴卡斯	对战国际象棋（关联）
80	蕾米	星空下的约定

地球

Story

随着要塞行星的瓦解，卡尔迪诺人妄图成为宇宙殖民者的野心似乎也烟消云散。正当艾基打算前往巴卡斯的母星En Ⅱ进行探索时，航路中突然出现了无法回避的黑洞。被黑洞莫名传送之后，众人降落在了眼前的这款极为眼熟的行星上，一番探索后他们惊讶地发现，这里竟然是1957年的地球。由于蕾米在降落时不慎被人类抓去作研究，所以艾基和其他同伴在当地一个叫克劳斯的博士协助下进入了研究室展开救助。虽说成功救出了蕾米以及克劳斯博士所托付的梅里库尔，不过出于自己的天真，艾基也将本不属于地球的能量体交给了博士的妻子，这也随之引发了一场毁灭性的灾难。

ルーイン・タウン

①来到地球后莉姆尔和蕾米会留在卡尔娜丝号待命，下了飞船后直接去前方存盘点旁边废弃的酒吧中触发剧情，之后跟着克劳斯博士（クラウス）前往东北方向博士的家中；

②莉姆尔归队后我们可以在这边区域稍微进行一下探索。博士的家以及酒馆里都有冰箱可以打开，调查酒馆的收音机还能触发剧情；

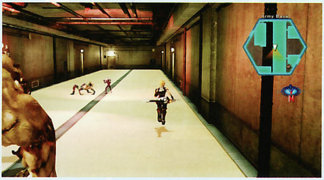
③来到荒漠西南角，调查铁门后博士会主动帮我们打开，进去之后接着调查前方的电话亭会触发剧情。一切准备完毕就可以和秘密入口前的克劳斯博士对话并进入研究所。

PA 事件（莉姆尔归队后）		
地点	人物	内容
GAS スタンド	巴卡斯	不擅长唱歌
クラウス邸	莉姆尔	地球的文明?
クラウス邸	莉姆尔	馋嘴的猫咪



圣域的试练

击败圣域的BOSS后，发生战斗的平台中会出现爱、力、知和勇气四种宝珠，调查它们我们就能接受圣域的试练。其中力之试练和勇气之试练都是击败特定的敌人完成，而知之试练和爱之试练则是要收集一些特殊道具。



军施设内收容エリア

①在监管室内和所有同伴对话后发生剧情，接着就能离开房间了。这里的杂兵稍微有些难缠，不过前方的房间内也有回复点所以不用担心；

②稍走一段路我们会遇到梅里库尔（メリクル），追着她一路来到存盘点前方的房间就会发生 BOSS 战。

BOSS ジェノミックビ－スト

这个 BOSS 打起来非常简单，攻击力也不高，用几次 sight out 就能去掉它不少 HP。BOSS 的强属性是火，战斗中尽量不要使用这类魔法。按照正常的打发也同样能很快结束战斗。

③战斗胜利后梅里库尔加入。继续打开前方的门进入到下一个区域；

④被克劳斯博士的妻子囚禁后，与躺在床上的蕾米对话，剧情后她便会回到队伍中来；

⑤和房间内的所有人对话完毕即可离开被囚禁的房间，顺着走廊一直走来到卡尔娜丝号的停机库，随着研究所的崩塌，众人带着梅里库尔离开地球；

⑥卡尔娜丝号返回宇宙后，调查操纵面板，前往下一个目的地“惑星ロ－ク”。

惑星ロ－ク

Story

因为能量体无法得到有效控制，地球在卡尔娜丝号成功脱离的一瞬间灰飞烟灭。面对眼前这由自己亲手造成的惨剧，艾基无法原谅自己的过失，他开始自暴自弃。顺利回到原来的时代后，蕾米也在屏幕中发现了新的行星。为了使调查任务得以继续，她果断地接过了卡尔娜丝号的指挥权。

在周边城市的调查过程中，众人救下了一名长着翅膀的少女莎拉，从她口中得知在这里的神殿有着和地球人外貌相似的雕像。可没想到的是，就在大家打算前往神殿时蕾米突然病倒了。得到莎拉的提示后，艾基用得来不易的特效药治好了蕾米的病。蕾米也告诉了艾基，其实他们都是继承着远古基因的“幸运儿”，因此必须要被赋予的力量来履行自己的责任。看着蕾米如此地努力，艾基也重新振作起来。众人齐心合力救出了再次被邪教徒掳走的莎拉，同时也让整个星球免于了一场灾祸。

アストラル大陆

①抵达“惑星ロ－ク”后别忘了先和包括薇尔琪在内的所有角色进行对话触发 PA，他们会给情绪低落的艾基鼓气；



PA 事件（卡尔娜丝号）	
人物	内容
蕾米	无法前进了
莉姆尔	拿出精神吧！
梅里库尔	最喜欢博士了
巴卡斯	找回火热的心
薇尔琪	明天要拿出精神哦！

②下了飞船有很长的一段山路要走，来到东部海岸看到灯塔后会触发剧情，之后继续沿着山道一直走，半途中会看到骑着巴尼兔（バ－ニィ）赶路的原住民。穿过两座木桥，我们就会来到一处搭着游牧帐篷的平地，之后从上方的入口进入塔托罗伊城（タトロ－イ）。

タトロ－イ

①进城后继续沿着街道往前走，我们会看到被人绑架的莎拉（サラ）。将她救下后需要出城一趟，在城外刚刚经过的游牧帐篷附近发生剧情。之后去找坐在帐篷前的长老对话，原住民少女就会将“バ－ニィの手纲”交给我们，这样就可以去捕捉野生的巴尼兔了；

②穿过木桥来到帐篷右侧的森林，刚要开始捕捉兔子，蕾米就病倒了，众人自动返回塔托罗伊城的宿屋；

③从宿屋出来后去街道右下角的码头和“运河船管理人”对话，前往阿斯托拉尔城（アストラル城）给蕾米取特效药。

アストラル城

①在宿屋安置好蕾米后前往街道上方的城堡，剧情结束后从 2 楼回到 1 楼。得知特效药被盗后我们就必须乘船再次返回塔托罗伊城；

タトロ－イ



①由于盗贼潜入了塔托罗伊城的斗技场，我们要先去和斗技场门前的“诘い战士”对话，之后找到街道中间的“不运なおばあさん”，后就能进入斗技场和盗贼直接一对一 PK 了。

BOSS 黑鹫

本场战斗只有艾基一人上场，由于 BOSS 行动极为缓慢，所以打得耐心一点可以轻松实现无伤。具体打发就是用连续技让 BOSS 不断硬直，万一挥空或者 BOSS 爆气，那就往后退一下，不要硬上。如果用 sight out，战斗就更简单了。

②战斗胜利后带着特效药自动回到阿斯托拉尔城的宿屋让蕾米服下。剧情结束从宿屋的 2 楼走到外面，发生遇到缪莉娅的事件后蕾米归队。

アストラル砂漠

①从塔托罗伊城出来再次去寻找巴尼兔，经过游牧帐篷时会有剧情。在木桥右侧不远的森林中，我们可以很明显地看到粉红色的巴尼兔，走到它的背后按下 A 键就能将其作为交通工具（保险起见，建议大家在捉巴尼兔之前存个档，以防这之后的换盘时出现意外）；

②有了巴尼兔，进入塔托罗伊城西南方向的沙漠就可以越过那里的流沙漩涡了，否则无法通过。在沙漠中有两条路线可以选择：一是往西进发前往托罗普城（トロップ）稍作停顿；二是直接进入沙漠北部的神殿洞窟，而神殿洞窟是连接着沙漠和托罗普城地区的；

③不管选择那条路线，最终我们都需要从神殿洞窟进入神殿。

パ－ジ神殿

①通过神殿洞窟并穿越一个丘陵地带，我们就可以来到帕吉神殿（パ－ジ神殿）的大门前。进入其内部之后会发生剧情，这里的石门被神秘的力量封印着所以没办法继续前进，众人只能返回沙漠西部的托罗普（トロップ）。



アストラル洞窟

去“アストラル城下町”找“骑士ライアス”完成怪物讨伐任务后再次与他对话，他便会让我们去讨伐名为“ケイブガ－ダ－”的怪物（委托“突入！アストラル洞窟”），此时我们就能前往隐藏迷宫“アストラル洞窟”了，该迷宫共有 3 层。

トロップ

①进城后我们会遇到散布恐慌的教徒，之后去右上方的伊蕾奴（イレーネ）的家。房屋失火后伊蕾奴会用魔法将我们传送到隐藏的山洞中；

②剧情结束和所有同伴对话，从伊蕾奴那里得到关键道具“导き灯火”。接着离开山洞时缪莉娅就会加入我们了，整装完毕后再次向神殿出发。

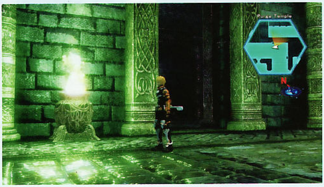
PA 事件（卡尔娜丝号）	
人物	内容
缪莉娅、巴卡斯	向克罗复仇

パ-ジ神殿

①进入神殿后来到大厅右上方刚才打不开的门前，调查门左边的石釜并将其点燃，这样就能打开门进入 B1 层了；

②在 B1 层，很多房间内都安置着石像一样的机关，在这样的房间里需要按照石像手持的光斧的方向依次调查房间里的石釜并点燃，这样才能打开前进的道路，顺序搞错则会引发战斗。该层左侧有一个房间内有两座石像，需要点燃的石像在两者指向的交点上（顺序即为：左下、右下、正中间）；

③无视被黑暗封印的房间一路往里走，进入左上方的房间就会发生 BOSS 战。



BOSS ガ-ディアンビ-スト

这个神殿守卫的实力最多只能算是一个中 BOSS，除了冲刺有点麻烦之外，其他的攻击都不会给我方带来太大问题。另外，这个 BOSS 弱光属性以外的所有属性，以魔法对其进行轰炸可以很迅速地将它搞定。

④战胜 BOSS 之后得到光之指轮（光のリング），这样就可以打开被黑暗封印的门了。由于光之指轮只能使用一次，用完后必须调查水晶才能回复。B1F 的全部水晶并不足以将所有封印的房间都打开，要想拿齐全部宝箱，就只有原路离开神殿重新进入一次，这样才能将水晶再次刷新出来；

⑤使用光之指轮打开右下方的通道，进入 B2 层。B2 层左侧的楼梯可以折回第 1 层的房间，按顺序点燃石釜可以找到水晶。进入 B2 层中央平台的大厅，这里有四座石像，石釜也很多，但是解谜的方法不变，还是找它们指向的交点上的石釜点燃；

⑥点燃所有石釜后出现台阶，在四周的房间可以拿宝箱并找到新的水晶。接着从右下方的通道来到 B2 层右侧的大厅，靠近左边的房间会触发剧情，房间的另一道门通往 B3 层；

⑦来到 B3 层还是要按石像所指的顺序点燃石釜，只不过这次我们的实现会被墙壁挡住。其具体顺序应该为：左下、上、下（下方通道内）、右、左上（上方通道内）、右下、右上（上方通道内）、左。点燃后大厅内的水就会退去，下面有回复点；

⑧继续前进到达 B4 层，存盘结束后进门开始 BOSS 战。

BOSS タミエル

开始这场 BOSS 战之前要进行两场杂兵战。BOSS 的攻击手段主要以魔法为主，尤其是暗属性的大范围跟踪魔法，位置不好的话我方会很容易受到较大的伤害甚至被秒杀，所以战斗的时候不能掉以轻心，应该多注意回复。BOSS 每过一段时间都会召唤出新的杂兵，最好优先将他们消灭以免后患。

⑨战斗胜利后离开神殿发生剧情，莎拉会和我们短暂分别。我们要沿路一直回到卡尔娜丝号那里，托罗普城外的树林里有巴尼兔，从沙漠回去的时候我们同样要用到它作为交通工具。

吊唁死者

游戏中得到道具“吊いの花束”（也可合成获得）后，拿着它前往各个星球特定地点就会发生吊唁死者的事件。

卡尔娜丝号

①进入卡尔娜丝号之后发生剧情，调查操纵面板我们需要重新回到“惑星エイオス”；

②飞船刚刚进入宇宙，突然出现的莎拉就让所有人吃了一惊。她加入队伍后，我们就能进行道具之间的合成了。抵达目的地之前依然是 PA 时间。

PA 事件（惑星レムリック）		
地点	人物	内容
ウドレー村	露缇娅	关于莉姆尔
ウドレー村	露缇娅	关于莉姆尔和爷爷
ウドレー村	道具屋的猫	猫和梅里库尔的对话

PA 事件		
航行率	人物	内容
20	莉姆尔	偷吃饼干的猫
30	蕾米或缪莉娅	为什么用弓？
30	巴卡斯	新鲜感？
40	莉姆尔	担心菲兹
40	梅里库尔	回忆故乡
50	蕾米	宇宙第一的国际象棋高手？（关联））
50	菲兹	想回家
60	梅里库尔	梅里库尔的真实身分
60	艾基	在床前选择“少し休む”（关联）
70	蕾米	搞好关系（关联）
80	缪莉娅、梅里库尔、莉姆尔	化妆漂亮吗？
90	巴卡斯	隐身的危险（奔跑着从右侧上 2 层）

惑星エイオス

Story

离开罗库星球后，傻傻的莎拉以及想向克罗复仇的缪莉娅也成为了大家新的同伴。此时 USTA 传来紧急指令，要求卡尔娜丝号火速返回遭到未知势力攻击艾奥斯行星进行援助。回到开拓基地，众人被眼前的惨状惊呆了。在南部的海岸，艾基遇到了前来救援的克劳和艾尔马托。在丈夫的遗物面前，缪莉娅对克罗的仇恨得以冰释。菲兹提出要和克罗一起去为保护自己的星球而战，众人则继续在艾奥斯行星上探索引起这一切离奇事件的根源……

开拓基地南部

①再次回到开拓基地后这里的地形稍有变化，我们要从基地南部的出口离开，穿过一条不算太长的海底洞窟就能来到“惑星エイオス”的南部海岸；

PA 事件（卡尔娜丝号）	
人物	内容
菲兹	拼命练剑
莉姆尔、菲兹	想回家（同居一室）
梅里库尔	练习吹笛
莎拉	使用跑步机
梅里库尔	圣女的画册
艾尔马托	正视挫折

②南部区域的面积比较大，可以探索的采掘点以及宝箱也很多。该区域北部中间的出口现在还不需要去，我们只要往南部的存盘点位置前进就可以了，那里也有回复点。准备一下之后继续前进，我们将迎来游戏中比较有难度一场 BOSS 战；

③题外话，本场 BOSS 战之前推荐大家升级一下 HP 提升的技能，多合成一些经验、能力加成的装备与饰品，这样能使接下来的战斗变得轻松很多（具体参见前文）。

BOSS ファントム

本场 BOSS 战其实是与幻影兵的八连战，敌人的数量和能力会递升，难度不小。就敌人而言，比较棘手的是这些幻影兵行动非常快，其使用的枪型武器攻击范围也很广；而就我方自身来说，幻影兵的耐性很难把握，一旦被枪击中后很容易被连击。对于这些问题，我们的应对方法是提升自己的最大 HP 以及远程攻击的会心率。本场战斗中千万不能自动锁定敌人并追着它们乱跑，不然会很被动。趁着幻影兵出招的硬直对其发动攻击是最妥当的方法，远程让蕾米用弓箭逐个击破也可以，总之要务必耐心。

③战斗结束后菲兹会永久离队，艾尔马托（エイルマット）会加入；

④继续向东北方向前进，从那里的洞口进入“ミーガの虫穴”。





ミ - ガの虫穴

①进入虫穴后有存盘点，从流沙中可以自动陷入到下B2层。这里的路上会有杂兵出现并发生强制战斗。靠近流沙旁的宝箱，它会自动陷落，我们既可以通过B2层上方的通道走到B3层，也可以从该区域下方的流沙直接陷入到B3层，区别不大；

②B3层和前一层类似，在路口依然会有杂兵伏击。拿完所有宝箱后，先从左下方的通道走到B4层，拿完B4层下方区域的所有宝箱后再原路返回B3层；

③这次从B3层左侧通道尽头的流沙中陷下去，这样能得到B4层的上方区域。来到路的尽头先存盘，在靠近最后一个宝箱的位置时会触发BOSS战。

BOSS 真・アルマロス

这个会召唤虾兵蟹将的BOSS如果不攻击它的弱点属性则很难战胜，BOSS的身体也很高，普通的攻击完全不能对它构成有效伤害。与它进行战斗时最好的方法就是使用sight out，发动成功后BOSS会露出其尾部的弱点位置。由于BOSS中了这招后硬直时间较长，所以只要来回几次sight out用必杀技猛攻，BOSS很快就会败下阵来。

④打完BOSS之后沿着右侧的小路一直前进，很快就能走出虫穴。离开虫穴后从地图中间有高低差的地方跳下。进入上方的开拓基地区域，依然是从高处跳下，我们不用费太多的脚力就能回到卡尔娜丝号。

卡尔娜丝号

①返回飞船后调查操纵面板前往下一个目的地“En II”，抵达之前依然是我们的PA时间。艾尔马托由于是新加入的同伴，所以大家在PA的选择上尽量考虑到与他好感度的培养；

PA 事件

航行率	人物	内容
10	莎拉	解放双翼
10	蕾米	休息时得到来自蕾米的生日礼物（关联）
20	梅里库尔	博士与他的妻子
20	蕾米、莉姆尔	曲奇饼干
30	艾尔马托	合谋
30	莎拉	莎拉和跑步机(关联)
40	莎拉	吃同伴？
40	梅里库尔	梅里库尔的感谢
50	艾尔马托、蕾米	朋友之间的隔阂
60	缪莉娅	艾基还是个毛头小子
60	巴卡斯	艾尔马托延长寿命
70	艾尔马托	艾尔马托延长寿命（关联）
70	莉姆尔、莎拉	来自莎拉的安慰
80	梅里库尔、莎拉、缪莉娅	结婚的价值观
90	莎拉、蕾米	帮忙寻找眼镜（2层淋浴间）

②进入“En II”之前系统会提示更换游戏DISK3。



En II

Story

面对和地球军形似无比的幻影军团，艾尔达人的移民船队以及地球的援军几乎被全灭，贸然出击的菲兹也下落不明，这已经不是单独某个行星的问题了。事态变得复杂起来，艾基决定前往拥有更高科技的En II行星寻找相关的对策。来到En II的中枢，统领着整个星球的人工智能“Ex”告诉众人，这一切的混乱都是由受星外天体“MP”指使的古利格里所造成的，古利格里会通过作为中介的巴洛克黑体将整个宇宙的能量传送给MP，以实现最终的大同。之前散布在各个星球的神秘陨石便是它们为此埋下的种子。为了阻止这一切，艾基和同伴决定挺身而出。

エレベ - タ - ル - ム

①从卡尔娜丝号的停机坪来到中央控制室，启动那里的电梯前往“モニタ - ル - ム A”；

②去正上方的房间与杰奥托（ジオット）对话。剧情结束后与电脑终端“Ex”对话，向其获取所有的信息之后再和所有的同伴对话，这样就会触发“En II”遭遇入侵的事件；

③离开电脑终端后利用电梯直接前往“圣域への旧道”，在被树枝缠绕着的大门前和“古きを语る男バラゴ”对话，接受委托任务“风のリング”。

PA 事件（卡尔娜丝号）

人物	内容
梅里库尔、缪莉娅	想成为青梅竹马（关联）
缪莉娅	睡觉时保持警惕（关联）
蕾米	感谢艾基
蕾米	想要实现的梦想

セントラルシティ

①圣特拉尔城（セントラルシティ）是游戏正常流程中的最后一个城市，所以来到这里后采购一番是免不了的，当然也不能错过这里的宝箱；

②圣特拉尔城西北角的平台上有一处墓地，和那里的男人对话后调查墓碑上可以发现秘密记录。最后再调查上方高台上的那颗树，我们就能得到风之指轮（风のリング）了；

PA 事件（セントラルシティ）

地点	人物	内容
城内设施	莎拉	淋浴？
购物中心左侧	缪莉娅	求婚的方法
购物中心右侧	巴卡斯	令人怀念的家

圣域への旧道

①休整一番后再次返回“圣域への旧道”，和门口的委托人对话可以完成风之指轮的任务。使用风之指轮解开大门上的封印继续前进；

②该迷宫中的地形非常显而易见，通道很宽阔，不想逗留过久的话可以轻松绕开这里的敌人。收集完宝箱从右侧的楼梯出去就可以抵达圣域了。

圣域

①圣域的BOSS就在场景中间的圆形平台上，我们先将这里的宝箱和采掘点全部光顾一番再去对付它，右下方还有回复点；

②圣域中有一种像火凤凰一样的敌人，战斗时要小心它会使用全屏攻击的大魔法。

BOSS コカビエル

这场BOSS战是游戏中比较考验玩家耐心的一场拉锯战。BOSS的HP很高，即使用暗属性魔法攻击其弱点属性，对其造成的伤害也不算高。当BOSS召唤出小分身时，它们会对我们锁定的目标形成干扰，这时最好按下L3键将BOSS的目标锁住。总之，保证对BOSS的有效伤害输出是迅速解决这场战斗的关键。如果拥有了强力的武器或者攻击力提升的技能，打起来效率也会高一点。

③战斗胜利后去圣域上方的水池处，那里会出现新的传送点，利用它我们可以直接返回圣特拉尔城；

④再次从电梯进入“モニタ - ル - ム A”，触发完剧情后就可以返回卡尔娜丝号前往最终的决战之地了。

隐藏迷宫①

通关后读取最终存档，将“遇见の间”左侧房间内的BOSS打倒，我们就能获得暗之指轮，拿着它去解开竞技场左侧被封印的门，我们就能进入本作的隐藏迷宫之一——七星の洞窟。该迷宫一共有8层，我们要不断收集名为“スト - ンピ - ス”道具才能一直前进。

卡尔娜丝号

①调查操纵面板前往“惑星バロックダーク”，之后就是大段的剧情。

惑星バロックダ-ク

Story

在全体莫菲斯战舰以及好友克罗付出的沉重代价下，艾基驾驶着卡尔娜丝号终于突破重围冲入了巴洛克黑体的内部。在最后的决战之地等着他们的，竟然是昔日的好友菲兹。不愿再看到更多的人牺牲，也不愿让更多的人得不到拯救，这样的想法让菲兹产生了毁灭一切的念头，被古利格里的强大力量所吸引的他认为只有这么做才会让世界远离悲哀。艾基和同伴的则以行动告诉菲兹，未来是靠自己的双手去争取的，只有实实在在地努力过才能换来属于自己的明天，这是其他任何人任何力量都不能改变的。

茫茫的星海中，人类还有很长的一段路要走。即使步履蹒跚，即使跌跌撞撞，我们也要独自在历史的长河中留下一个个厚实的脚印。因为这才刚刚是星海传说的开始……

死灭の峡谷

①追降成功后，飞船内仍然可以触发PA事件，大家千万不要忘了。另外，从离开飞船到游戏通关，中间的路程很长，来回一趟会非常麻烦，所以想要提升装备或者合成道具最好就在出发之前全部完成。另外，各个指轮的使用次数也要事先回复满；



PA事件（卡尔娜丝号）	
人物	内容
蕾米	蕾米的梦
缪莉娅	远远不够资格的艾基
巴卡斯	关于原本的身体
莉姆尔	报复菲兹
艾尔马托	为何不延长寿命？

②降落点附近有传送点，通过它我们可以前各个星球中的所有城市，这样方便了我们去收集一些未完成的要素；

③最初的区域虽然看上去比较大，但走起来并不复杂，我们只要遵循高低差的原则就行。遇到上不去的高台，可以让漂浮的水泡将我们带上去（最高点处按A键跃出）。该区域西部和北部的两条路，则都是通往“脉动の湿原”，走哪一条都无所谓。

脉动の湿原

①“脉动の湿原”的通行方法和前面的类似，北部区域有回复点，可以去那里进行一下休整；

②“脉动の湿原”的出口处、存盘点的旁边有一名倒地的魔法师，与其对话可以回复一次指轮的使用次数，建议大家回复光之戒指。继续前进就可以来到下一区域“终焉の地”。

终焉の地

①受这里暗黑水晶的影响，进入其覆盖范围内我方将无法使用魔法以及技能，发生杂兵战打起来会非常艰难，所以我们要尽量避免在这样的区域内交战。此外，使用地之指轮调查水晶，我们也可以直接将其破坏；

②来到该区域的南部会触发龙卷风的剧情，之后可以从西侧的小路继续前进。抵达“创世宫殿”之前，我们还会看到克罗（クロウ）的飞船残骸。存一下盘，接下来就要前往游戏的最终迷宫了。

创世宫殿

①宫殿区域1的时间是静止的，拿完这里的所有宝箱后走到左侧楼梯中间一个会摆动平台上，时间就会恢复正常。利用这个平台摆动到另一边，从出口进入下一个区域；

②区域2由很多孤立的陨石构成。进入这里的光门会被传送到正对面的陨石上，前进的时候我们只要对照着地图走就行。部分宝箱所在的陨石需要通过光门折返才能抵达；

③从区域2最左侧中间的光门进入区域3，这里没有什么谜题。大厅上方的出口连通着区域4的陨石带。而我们则从左侧的出口直接前往区域5；

④区域5的时间又是停止的，照例先拿齐宝箱。在大厅最下方的摆动平台前，使用火之指轮进行调查就能令其融化，同时时间恢复正常。摆动到对面后可以来到区域8；

⑤进入区域8之后去正上方的房间，先调查那里持杖的雕像，再调查其背后的镜子，这样就能从雕像的手中得到重要道具“大蛇の杖”；

⑥从区域8左侧的出口来到时间静止的区域7。这里的台阶是上不去的，我们直接从上方的连桥来到区域7的另一侧，从左上方的出口进入区域4的陨石带。

⑦区域4和区域2的结构比较类似。其下方的光门出口连通着区域3，如果没有得到“大蛇の杖”，可以从这里折回去拿；正上方的光门出口连通着区域6；而从右侧光门出去则能来到区域7的上层平台；

⑧区域6虽然与迷宫的解谜无关，但这里的宝箱还是非常有必要收集一下的。尤其是大厅正中央宝箱中的光属性武器“圣剑ファーウェル”（需用光之戒指接触封印）一定不要错过，它将对后面的BOSS战起到一定的作用；

⑨带着“大蛇の杖”进入区域7的上层平台会有剧情发生，缠绕在摆动平台上的封印自动得到解除，通过该平台荡到对面。进门后便是“谒见の间”，存一下盘并适当进行回复，我们就要开始最终战了。

BOSS 创世の使徒

与菲兹的一回战难度并不高，装备上刚刚在区域6获得的“圣剑ファーウェル”，我们可以对他的弱点属性进行有效的攻击。打到这里，我方角色的很多强力技能都能打断BOSS的攻击，sight out战术也同样非常奏效。方便的话，我们可以适当地保存一下实力来为后面的战斗作准备。

⑩打败菲兹后他会将我们强行传送入异空间。这里没有地图，惟一可以作为参考的就是一个巨大的光球。顺着光球的方向一路前进，路上有时还会遇到流程中交过手的其他BOSS，它们只是能力稍微得到强化而已，我们可以按以前的战术来对付它们。这些BOSS战并不是不可避免，前提是我们需要选择了通往光球的最简路线。一直走到光球处触发剧情，我们才会迎来菲兹的第二形态。

最终 BOSS サタナイル

菲兹的最终形态分为两个阶段。第一个阶段会有4种颜色的光球悬浮在他身体的周围，我们要将这些光球破坏才能对他构成有效伤害，光球的HP不算少，建议多使用范围攻击的技能。在该阶段中，BOSS的近身攻击会附带沉默、毒等异常效果，尤其要注意他会将我方角色变为南瓜（カボチャ），拥有回复异常状态技能的角色一定要在第一时间帮队友回复，使用道具也可以。击破了所有的光球，我们的攻击就可以对BOSS的本体形成较大的伤害了。在本战中及时回复是关键，能保证这一点，最终战也就没有什么难度了。



通关后

①读档后回到最后一个存档，“谒见の间”右侧增加返回卡尔娜丝号的传送点，左侧增加BOSS“不死なる龙”；

②Galaxy难度通关后新游戏可选择Universe难度；Universe难度通关后可选择Chao难度。

③二周目开始新游戏不继承任何道具、金钱和技能，只可以继承收集率；

④二周目流程进行到菲兹离队时可以选择他和艾尔马托其中一个人留下。

隐藏迷宫②

完成“七星の洞窟”的迷宫后和“圣域への旧道”入口处的NPC对话，我们就可以来到另一个隐藏迷宫“ワンダリングダンジョン”，这是游戏中的最强迷宫。该迷宫的场景是自动生成的，宝箱也同样如此。从20层以后，我们就能遇到系列的老朋友昂翼天使，其实力自然是不用多说的。

从这一刻开始你将以神的身分存在



文 晴天 美编 木仙

©FLIGHT-PLAN 2009

通关时间：完成单一主线流程约需 40 小时，收集所有的隐藏要素约需 100 小时。

苏醒神光	FLIGHT-PLAN		策略角色扮演
PS2	セイクリッドブレイズ		日版
	2009年2月19日发售	1人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

能在 PS2 末期玩到如此厚道的原创作品的确是件非常难得的事情。虽然游戏在剧情上并没有实现太大的突破，但是作为 FLIGHT-PLAN 全力打造的又一力作，以“神”的身分介入战斗，将 3D 人物造型的各种细节表现得淋漓尽致都是让玩家欲罢不能的地方。而本次的攻略除了为大家奉上详细的系统和“混沌路线主线流程”外，游戏中最别出心裁的“联动密码”也一并为大家公开，赶快试试将它们输入游戏中会得到什么样的惊喜饰品吧！

基础知识讲解

战斗



在“人间界”按○键会出现可以选择的关卡列表，其中每个关卡在第一次挑战时为剧情战斗，一旦中途有勇者死亡就会直接 GAME OVER（第二次之后没有限制），而上方图片中的文字与关卡完成度有关：其中 TREATURE 代表隐藏道具（收集完会出现“アイテムコンプリート”的字样）；EXTRA 代表有特殊胜利条件的战斗；OATH 则代表有勇者宣誓。当以上三项全部完成后，关卡会显示“COMPLETE”的字样，这样后期就能以“辉力”全满的状态反复挑战同一关卡，反之则“辉力”减半。

信仰心

随着剧情的不断发展，每当玩家解放一个地区的“光明之力”后，就会陆续触发普通老百姓的“祈愿”事件。满足他们的愿望会根据消耗的“辉力”数值来提升一定量的地区信仰心，而在战斗中每满足一个勇者的宣誓条件则固定增加 25 的信仰心。

辉力

在战斗中使用“辉迹”或“祝福”，以及在事件中满足人们愿望所需要消耗的数值，约等于所有地区以及勇者信仰心之和的十分之一。通常情况下完成一次剧情关卡就能让“辉力”回复到最大值，而触发与“欢庆”有关的事件（仅限收入到“神世录”中的）也会回复一定量的“辉力”。





战场攻略书

①战斗菜单

每名角色在一次行动中可以使用一次“移动”以及一次“攻击”、“特殊”或“アイテム”指令；“持替え”为更换目前装备的武器（需要事先在角色状态界面装备到“道具”一栏里）；“终了”则需要玩家确定角色所朝的方向以及待机型，如果从侧面和背面受到敌人攻击会有不同的伤害加成，而从正面受到敌人的攻击，反击几率最大。

②人物状态

显示角色的等级、HP、SP 等信息，右上方的标记显示为“剑”时说明角色使用了“反击系”的待机型，显示为“盾”则为“防御系”待机型。左上角会显示角色附加的各种有利状态，除能力上升以及“圣痕解放”后的标记外，同一名角色只能赋予一种“祝福”效果。

③行动顺序

战斗中敌我双方会按照这里显示的顺序从上到下依次行动，而在战斗中按下 L2 或 R2 键可以快速显示每个敌人的行动序号，便于玩家确定接下来的战术。行动条上方的时钟会根据角色采取的行动顺时针旋转，每转一圈代表经过 100 个回合。

神的职责No.1

战斗中除了敌我双方的行动外，玩家还可以随时按下□键消费"辉力"来发动各种辅助技能，让战斗朝更有利于我方的方向发展。



辉迹 虽说是战斗中随时都能使用的神技，不过由于有冷却时间的限制，所以在战斗中不要盲目地胡乱使用。"时の跳跃"是游戏中惟一一个强制改变行动顺序的技能，尤其是在使用特殊条件击破敌人时非常好用。

祝福 只有在我方行动的回合才能使用的神技，发动后会以当前行动的角色来确定技能的使用范围，拥有小范围回复HP以及异常状态效果的"ヒーリング"是使用频率最高的技能，而对于想收集物品的玩家来说，在给予敌人最后一击前一定不要忘记使用提高物品掉落几率的"幸运なる行进者"，其中稀有道具只要满足特定的条件消灭敌人就必然会掉落，有且只能获得一次。

勇者培养手册

游戏中无论是勇者还是护卫兵，要获得新的能力，除了不断地提升等级外，也跟主线流程的进度、角色参加战斗的次数有关。通常情况下，在大地图界面按□键触发"新たな力を！"的事件，只需要消耗极少量的辉力就能在两个技能中选择其一让角色领悟。

护卫兵

在"人间界"按×键选择"サーバント"下的"入队"可以为勇者招募护卫兵，其中"初心者"固定为1级，"熟练者"则取当前主角等级的整数+1。另外同一类的护卫兵通常都存在2～3个形态，不但颜色和外观会有明显的差别，在1级时的能力也会比普通的护卫兵要高，有耐心的玩家可以通过反复地退出和进入招募界面来刷取。



神的职责No.2

虽说不断地提升等级就可以让同伴变得更加强大，不过要打造出实力更胜一筹的角色，适时地改变角色的成长类型，以及收集各种让人惊喜的特典物品都是不可缺少的环节。



成长方针 在"天界"选择"神托を与える"下的"成长方针"可以改变角色的能力成长倾向，最初玩家只有三个类型可供选择，其余的类型需要角色消灭一定数量的敌人才会出现。

礼物 选择"神托を与える"下的"赠り物"输入特定的密码可以获得一些正常情况下无法得到的饰品，不过由于每次密码的排列顺序会随机变化，所以要想重复获得这类道具就要仔细地对照下面的密码才行哦（特典密码截至到3月6日）。

特殊饰品	密码
レッドベレー	[illegible]
白纹の体卷	[illegible]
.COMバイザー	[illegible]

特殊饰品	密码
ネッキーヘッド	[illegible]
纯白のバラ	[illegible]
金色の翼	[illegible]
金牛の肋立	[illegible]
エンジェルセット	[illegible]
シルバーチェイン	[illegible]
エンゼルウイング	[illegible]

特殊饰品	密码
ディバインホーン	[illegible]
だれポリタン	[illegible]
电击あほ毛	[illegible]
プリティグラス	[illegible]
WaveDVD	[illegible]
ガバスの札束	[illegible]
电击アンテナ	[illegible]

混沌路线详细攻略

游戏一开始会要求玩家选择男女主人公之一开始游戏，而以下则是以清罗（キヨラ）为主角的通关流程。"战场情报"中红色标记的物品为怪物掉落的稀有道具（具体获得方法请看下方注解），而"隐藏道具"则只针对战斗中非宝箱内的物品，使用奇达姆（キダム）或冒险鸟的"财宝探し"技能会在地图的相应区域出现明显的提示，玩家只需要选择"特殊"下的"调べる"确定调查的方向（箭头会变为黄色）即可。

战场情报	
敌人名称	掉落物
尸鬼・铊×3	药草/铁の块
尸鬼・镰	药草/铁の块
怨咒玉・青骸×2	药草/锹形の前立



由于是游戏的第一场战斗，所以难度并不高，多利用我方队员可以攻击周围八格的特性就能无视敌人的反击组织进攻。初期配置的3名队员会在之后的剧情中"英勇就义"，所以可以多让女主人公清罗来完成对敌人的最后一击。

1-1 猛き炎の姫武者



三年前曾被魔物进犯的伽罗纱郭再次陷入了濒临灭亡的噩梦。作为伽罗纱皇族最后的血脉，年轻气盛的清罗并没有因为自己是女儿之身而放弃最后的抵抗，和手下誓死效忠的武士们一起前往城门阻止敌人突破最后的防线。

1-2 目覚めの辉迹

无尽的杀戮并没有因为清罗等人的胜利而停止，在消灭了一批来犯的杂兵后，随后赶到的巨型怪兽让所有人都大吃一惊。为了保护清罗的安全，明知道没有任何胜算的顾命大臣等人相继上前挡下了敌人一波接一波的攻击，而看着倒在血泊中的同族，清罗的内心发出了渴望力量的呼唤，而就在此时奇迹发生了……

生财之道 游戏中消灭敌人偶尔会掉落一些素材类的道具，其实它们并不存在特别的用途，只要在商店中尽数卖出就能换取大量的金钱，从而购买根据游戏进度而不断增加的新商品。

虽然清罗一开始会处于"圣痕解放"的状态，但玩家一定不要盲目向前冲，不然一旦被敌人先行攻击命中，基本上就注定了败局。第一次移动时可以走到敌人的正前方，然后使用攻击下的"红舞爆炎斩"，利用其同时攻击前方三格的特性可以优先对其造成伤害（今后遇到的大型敌人也有相同的特性，只要我方的攻击能够命中其占据的任何一格都能对其造成有效的伤害），接下来第二回合只要无视濒死状态，再次发动同样的攻击就能顺利结束战斗。

1-3 荒野の追击

特殊胜利条件 700 回合内取得胜利



完成战斗后会在天使的引导下完成"神"的命名事件，同时开启"天上界"的系统菜单，其中选择"神托を与える"下的"贈り物"输入密码就能获得游戏中各种隐藏的特典物品。之后选择"地上の样子を见る"前往地上界，在"伽罗纱の国"触发"私を战场へと诱え"的事件，选择第一项将清罗受命为"神的使者"后才能继续后续的情节。最后为了找到维兰（ヴィラン）了解自己身体中所蕴含的神秘力量，清罗等人在荒野遇到了迷路的少女，并和在附近出没的鬼魂展开了激战。

宣誓 触发"讨伐の誓い"的事件后开启清罗的隐藏任务：使用她累计消灭 150 个敌人。

战场情报	
敌人名称	掉落物
尸鬼・铊×4	药草/铁の块
尸鬼・镰	药草/铁の块
怨咒骸兵・刀	鬼切丸/药草

战斗一开始会发生"宣誓"事件，由于前期我方回复 HP 的手段较少，所以一定要尽量避免遭到敌人的围攻，或在敌人行动的阶段按□键发动"辉迹"使用"ヒーリング"技能来回复 HP（战斗中消费的辉力值会在胜利后完全回复）。最后实力较高的"怨咒骸兵・刀"建议让清罗和三名护卫从栅栏的另一侧绕到它的身后，然后发动"协力攻击"就能利用附加的火属性对其造成很大的伤害。另外要满足特殊条件一定要多利用"战斗情报"来确认目前的"カウント"值。

1-3S 古战场に眠る刃

战场情报	
敌人名称	掉落物
怨咒玉・青骸×2	药草/锹形の前立
怨咒玉・紫灵	目觉ましエキス/锹形の前立
怨咒骸兵・刀×3	鬼切丸/药草
怨咒骸兵・枪×3	朱绫の长刀/铁の块

战斗中很多敌人都具有间隔攻击的特性，所以建议从一侧进行突破，而避免走场地中间陷入敌人的包围圈。攻击力较高的敌人仍然使用"协力攻击"来对付，而这里掉落的装备也可以提高我方护卫兵的整体实力，过关后获得武器"圭头大刀"。

1-4 废寺の大鬼

翻越了尸横遍野的平原后，清罗等人终于在一处废弃的寺庙找到了之前袭击伽罗纱国的巨型怪兽，以及正准备将其作为晚餐的维兰。而正当清罗准备消灭眼前的宿敌时，之前被救下的小女孩似乎预感到了什么，一直极力阻止清罗等人的行为，最后在黑暗力量的作用下，本来已经相当虚弱的巨型怪兽获得了狂暴化的超强实力，同时清罗也采纳了部下的意见，决定联合维兰一起讨伐敌人。

胜利后清罗从维兰处了解到"神"的力量来源正是守护大地的"光明之力"，有朝一日当所有的天使都从黑暗中被解放时，返回天下界的他们就会唤醒"光明之神"，将现在肆虐人间的魔物永远消灭。最后为了让自己的祖国得到重生并永远繁荣下去，清罗决定开始寻找大地上被禁锢的"光明之力"，而眼前一直在追寻黑暗力量增强自身的维兰自然也成为了自己不可缺少的帮手之一。



战场情报	
敌人名称	掉落物
怨咒玉・青骸	药草/锹形の前立
怨咒玉・紫灵	目觉ましエキス/锹形の前立
怨咒骸兵・刀	鬼切丸/药草
人食鬼・罗生	雪晶矿/愈しの雫/角饰り

注：使用火属性攻击消灭。

由于维兰和暗兽的普通攻击都附带"吸血"的效果，所以可以先将杂兵交给他们消灭，而我方则主力进攻 BOSS。BOSS 比较棘手的是范围直线攻击，一旦中招就要尽快使用"祝福"来进行范围回复，而只有随时保证我方单名角色的 HP 在 100 以上，才能抵挡得住其靠近时使用的强力单体攻击。最后要达成"宣誓"的条件必须算好 BOSS 剩余的 HP，使用清罗和 4 名护卫的"协力攻击"大约可以对其造成 90 左右的伤害。

2-1 冒险心

为了追寻光明的足迹，清罗和维兰来到了精灵和魔女隐居的"微眠森林"。虽然四周的景色逐渐变得明亮起来，不过曾经来过这里的维兰还是警告清罗不要擅自闯入魔女的领地，否则触怒了魔女，她所拥有的强大力量显然要比因为黑暗力量而魔化的生物要难对付得多。而现在对于清罗来说已经没有任何回头的余地，所以在她的坚持下，众人在向森林深处探索的途中发现了被魔物袭击的商人，一场营救大作战就此展开。



欢庆 触发"伽罗纱の人々より"的事件可使"伽罗纱の国"全民的信仰心上升 70。

宣誓 触发"巨大な获物を"的事件开启维兰的隐藏任务：使用他消灭 20 个巨型敌人（占据地图 3×3 的范围）。

祈愿

名称	辉力	信仰心
负伤者をお救い下さい	40	20
神社の再建を	16	8

战场情报	
敌人名称	掉落物
スカラグランデ×3	棘角虫の甲壳/逆向き角
アレルゲン×2	愈しの雫/武勇の前立
マンドレーヌ×3	药草/毒消し草/椿り饰
隐藏道具	
斩裂牙、毒消し、药草、风昌璧、祈しの雫	

注：使用"反击"（或先制攻击）消灭。

战斗一开始玩家就需要操作奇达姆和主力部队汇合，尽量避免和敌人进行正面交锋（多利用其增加物理攻击回避率的"直感Ⅰ"待机型）。杂兵的攻击力并不算高，比较麻烦的是アレルゲン在濒死时会使用大范围的"睡眠特技"，スカラグランデ则可以使用远程魔法攻击。为了避免出现伤亡，战斗中要合理利用祝福技能"ヒールリング"来回复我方的 HP 和异常状态，累计让清罗消灭掉 3 个マンドレーヌ（可以使用协力攻击）即可达成宣誓条件。

2-2 微睡みの罠

特殊胜利条件 将特殊宝箱打开

成功救下奇达姆后会在队伍编成界面追加"ショップ"选项来买卖道具和装备，之后根据他提供的情报，众人开始在森林中寻找被称为"黄金之光"的秘宝，并再次遭到了魔物军团的袭击。

祈愿

名称	辉力	信仰心
姬样に加护を	20	10
樱の木に活力を	20	10

战场情报	
敌人名称	掉落物
ウッドゴブリン×2	琥珀/あかはな/十字伤
スカラグランデ×3	棘角虫の甲壳/逆向き角
アレルゲン×3	愈しの雫/武勇の前立
隐藏道具	
目觉ましエキス、药草、药草、结晶花の根	

注：使用刀系武器消灭（不能使用协力攻击）。

战斗中アレルゲン的范围"睡眠"技能仍然是阻挠我方进攻节奏的主要原因，一旦中招可以让我方同伴互相攻击来解除（只会固定造成 1 的伤害）。对左上方特殊的宝箱使用奇达姆的"键开け"指令会出现敌人的增援，所以在这之前一定要让我方的同伴将奇达姆包围，防止其受到敌人的攻击，否则就需要重新使用"键开け"指令来开启宝箱。最后坚持一段时间可得到"愈しの风"，而为了满足宣誓条件，只要将敌人的最后一击尽量留给维兰即可。

2-2S 大きくて、小さくて

祈愿

名称	辉力	信仰心
神像を作りたい！	12	6
千羽鹤に乘せた想い	20	10
お酒をあげたい！	24	12
かつての清流	30	15

战场情报	
敌人名称	掉落物
ウッドゴブリン（大）×3	琥珀/大臣のヒゲ/ラクスクリス
スカラグランデ（大）×2	棘角虫の甲壳/赤ぶち眼镜
スカラミノール×5	棘角虫の甲壳/白轮の前立/决战ハチガネ

注1：使用背后攻击消灭。
注2：使用枪系武器消灭（不能使用协力攻击）。

小型的敌人都以远程魔法攻击为主，所以必要时可以使用祝福“光の加护”来提升我方的魔法防御力，而大型敌人的攻击距离都为面前6格，所以走位时一定不要堆在一起，不然会因为回复而浪费很多进攻的机会。要达成“宣誓”的条件可以让清罗单独对付一个大型的哥布林，并一直使用“反击！”的待机型来创造反击的机会，另外要达成敌人的特殊击破，也不要忘记派出使用枪系武器的武士护卫。

2-3 迷い道ゴーレム

特殊胜利条件　消灭ソーサルゴーレム

虽然之前依靠奇达姆的力量解开了宝箱机关，但是众人在偌大的森林中还是向无头苍蝇一样寻找着通过最深处的道路。不久之后嗅觉敏锐的维兰发觉了周围一丝不寻常的气息，也正是这种在凡人看来足以沉醉的香气，才是魔物将猎物引向自己巢穴的最佳手段。

战场情报	
敌人名称	掉落物
マンドレーヌ×4	药草/毒消し草/椿り饰
アレルゲン×2	愈しの雫/武勇の前立
ソーサルゴーレム	マジックストーン/金持ちヒゲ/螺旋の赤角
アーチーゴブリン×2	诱命树の树液/折れた片角
隐藏道具	结晶花の根、妖精ドロップ、药草、气付け药、咒刀・冷羽、家纹付き发留め、药草

注1：使用“反击”（或先制攻击）消灭。　注2：使用爪系武器消灭（不能使用协力攻击）。

为了满足“宣誓”的条件，敌人的最后一击可以多交给清罗来完成，而本关的目标敌人是右上角使用弓箭的敌人，所以移动时尽量不要进入它的攻击范围，否则就只能和其周旋，或将其逼到地图的尽头使其无法攻击，这样才能争取到足够的时间来消灭左上角的石像兵。本关地图中的隐藏道具较多，需要使用奇达姆仔细探索，其中“咒刀・冷羽”位于石像兵所在的区域内，得到后可以使之后的战斗轻松不少。

2-3S 森の魔女

祈愿

名称	辉力	信仰心
锻冶屋の愿い	20	10
行くべき路を！	12	6
想い人の行方を	20	10
とびきりのお料理には	12	6

欢庆

触发“樱舞い散る宴”的事件可使“伽罗纱の国”全民的信仰心上升15。

战场情报	
敌人名称	掉落物
レッサーゴーレム×3	ジックストーン/咒刀・冷羽
ソーサルゴーレム	マジックストーン/金持ちヒゲ/螺旋の赤角
フェアリー	愈しの雫/魔眼草
隐藏道具	药草、愈しの风、神命のパン、祈りの雫、结晶花の根、溶解液

注：使用爪系武器消灭（不能使用协力攻击）。

由于敌人全为魔法攻击系，且近程攻击威力不俗，所以之前如果提升了暗兽的等级，那么一直使用“M・シールド”可以大大减轻敌人造成的伤害，缓解我方的回复压力。而要满足“宣誓”的条件最简单的办法是先在自由战斗中让维兰的经验值累计到90左右，这样即便是在战斗中被动挨打也可以提升等级。最后的妖精实力不强，但如果想探索完地图上的道具，就必须准备几个药草来保证我方同伴的安全。

2-4 黄金の光

击败妖精率领的石像兵军团后，从森林深处传来的声音告诉众人已经通过了“魔女的试炼”，而在得知清罗等人正是“圣痕”的持有者时，传说中的魔女夏玛娜（シャマナ）也终于出现在了众人面前。原来她是受到了“贤者”的启示而一直在森林中等待着勇者的到来，现在终于到了她履行自己职责的时候了。强制情节中选择第一项为清罗等人进行加护，顺利突破魔女施放的结界后，到达“黄金之光”所在地的众人果然看到了因为暗黑力量而魔化的怪兽。顺利击败它后，新的天使从禁锢中得到解放，同时奇达姆也因为接触到了光之结晶而成为了“圣痕”的拥有者，开始发挥出他真正的实力和众人并肩作战。

战场情报	
敌人名称	掉落物
イビルゼライド×3	气付け药/クローバーリーフ
マッドゼライド	愈しの雫/愈しの风/バスク・ブルーム

注：使用风属性攻击消灭。

目前为止最具难度的战斗，建议我方平均等级在10以上再进行挑战，不然几乎很难撑下BOSS强力的直线范围攻击和反击。战斗中使用不附带属性的物理攻击根本无法对BOSS造成任何伤害，而且还会促使其分裂，所以为了确保进攻的效率，物理型角色最好都装备上水属性武器“咒刀・冷羽”。另一方面，BOSS每受到一次攻击，它的弱点属性就会发生改变（对其按△键查看状态，RISIST一栏下为负的项目则为弱点属性），所以战斗中一定要活用清罗的火属性攻击“红舞斩・炎”、夏玛娜的风属性魔法“ライトニング”或土属性魔法“アース・ランス”。最后为了达成宣誓的条件，先优先消灭掉所有杂兵，再计算好BOSS剩余的HP，将其弱点改变为夏玛娜所持有的魔法属性后再一口气消灭。

3-1 古き都ゾルフォール



根据夏玛娜提供的线索，清罗等人继续朝着未知的大陆前进，并来到了位于地下的大空洞。传说这里居住着擅长道具和机械知识的“布尔卡奴斯（ブルカヌス）族”，本来定居在地面的他们，由于数百年前光明之神战败才被迫移居到地下，而根据魔女一族和他们的渊源，夏玛娜相信他们在得知众人的目的后一定会施以援手。最后在即将接近村落的时候，狂暴化的魔物再次出现，只有消灭他们才能继续前进。

宣誓

触发“魔女のつとめ”的事件开启夏玛娜的隐藏任务：完成怪物图鉴（包括两条路线的所有敌人）；触发“お宝を手に入れる！”的事件开启奇达姆的隐藏任务：使用他在战斗中收集150个掉落的物品。

欢庆

触发“微睡みの森の住人より”的事件可使“微睡みの森”全民的信仰心上升70。

祈愿

名称	辉力	信仰心
虹色树を…	30	15
森の迷子	16	8

战场情报	
敌人名称	掉落物
シュバルツラッテ×3	岩幼虫の皮膜/ブロン・フルール/暗兽角
ポイゾンラッテ×2	黑丸メガネ/特急帽/グランドダガー
ムルシェラゴ×2	愈しの雫/岩幼虫の皮膜/おでかけハット
サイズリザード×3	黑萤石/牛角胁立/ねじり钵卷き
隐藏道具	花钟石、愈しの雫、地晶壁、花钟石、英雄キノコ

注1：使用风属性攻击消灭。　注2：使用短剑系武器消灭（不能使用协力攻击）。
注3：使用无属性魔法消灭。　注4：使用鞭系武器消灭（不能使用协力攻击）。

要想满足战斗的“宣誓”条件，玩家最好在这之前将夏玛娜的等级提升到13并学会“ヒットダウン”的特殊技能，这样在对敌人施放后，配合奇达姆“直感！”的待机型多试几次就能完成5次回避，而另一目标则需要使用夏玛娜的“ライトニング”技能对敌人进行攻击，可以先让同伴将敌人引到一起再一并消灭，但需要注意魔法范围内的我方同伴同样会受到伤害。

3-2 地底に落ちる泷

消灭掉阻挡前进的敌人后，夏玛娜根据石碑上的文字了解到目前“布尔卡奴斯（ブルカヌス）族”已经迁徙到了其他地方，惟一留在大空洞中的则是一名触犯了“禁忌”的族人。最后为了不白走一趟，清罗等人决定前往洞穴深处寻找这名族人，而现在出现在众人面前的则是一条相当壮观的瀑布和盘踞在此的魔物群。



实用技术　攻略透解

怪物图鉴　在战斗中使用技能“偵査”或“アナライズ”魔法可以得知敌人掉落物品的详细资料，其中标记为橙色的项目说明当前玩家消灭该种敌人还没有掉落过该物品，但这并不影响怪物图鉴的完成度。

报答 触发"暗の知识を得て"的事件可使夏玛娜的信仰心上升 20。

祈愿

名称	辉力	信仰心
希望の芽吹き	30	15
森に実りを	30	15
魔物と战える力を！	20	10

战场情报

敌人名称	掉落物
サイズリザード×2	黑萤石/牛角の胁立/ねじり钵巻き
ランサーリザード×3	黑萤石/牛角の胁立/赤纹の钵巻
ムルシェラゴ×2	愈しの雫/岩幼虫の皮膜/おでかけハット
タラント×2	圣水/木の実のベレー帽/家纹付きリボン

注 1：使用鞭系武器消灭（不能使用协力攻击）。 注 2：使用反击或先制攻击消灭。
注 3：使用无属性魔法消灭。 注 4：使用火属性攻击消灭。

由于本关的地形比较特殊，所以一定要让防御力高的同伴打头阵，以免陷入敌人的包围圈后无法全身而退。地图中一共存在 4 处可以调查的特殊机关，其中右上角的平台必须启动之前两个机关后，再利用"冒险鸟"或"妖精"的作战单位才能飞到上方进行调查。另外要达成宣誓条件，除了最初配置的两个ムルシェラゴ外，调查最后的机关后会在上方追加一名同样的敌人，如果此时夏玛娜没有装备初期的魔杖，就只有等待上方的同伴将其引下来后再给予其最后一击。

3-2S 歯车仕掛けの心

祈愿

名称	辉力	信仰心
远く离れた家族	16	8
神样の事り知たい！	12	6
お花　を…	30	15
大事な魔法书	16	8
花を　かせて！	20	10

欢庆 触发"神乐奉纳"的事件可使"伽罗纱の国"全民的信仰心上升 20。

战场情报

敌人名称	掉落物
シュバルツラッテ×4	岩幼虫の皮膜/ブロン・フルール/暗兽角
ヴァンピーロ×4	マジカルハンマー/怪力草/弓胎弓
隐藏道具	花钟石、憩いの雫、八房刀一礼一

注 1：使用风属性攻击消灭。 注 2：使用反击或先制攻击消灭。

同样是一场相当艰难的战斗，由于要满足宣誓的条件，同时又要保证机器人不被敌人消灭，所以建议玩家派出平均等级 12 以上的武士军团将机器人围住，这样不断出现的敌人就只能攻击外围的同伴，配合"反击 I"的待机型就能慢慢削减敌人的体力，为维兰累计消灭 8 个敌人创造条件。如果觉得敌人的攻势过于猛烈的话，可以让夏玛娜装备"アス・ヴェゼス"的魔法书，这样只要是从敌人的后方进行攻击，就有很大几率让其陷入"睡眠"状态，从而大大减少我方的回复压力。

3-3 八脚の支配者

就在众人为了保护机器人而投入持久战不久，随后赶到的布尔卡奴斯族人使用闪光弹顺利帮助众人脱险。在之后的对话中，清罗等人得知原来他就是石碑上所记载的触犯"禁忌"的人，正是因为他在魔物大举进犯地下都市时，并没有像其他族人一样选择逃避，而是利用自己掌握的技术制造出了实力强大的机器人，才不得以被族人驱逐。最后为了找到隐藏在地底深处的"光明之力"，在之后的情节中选择第一项帮助卡肯特（カッチント）打开通往宝物库的道路，而在那里等待大家的正是狂暴化的巨型蜘蛛。获胜后解放被禁锢的天使，卡肯特也作出了和众人一起旅行的决定，因为他准备向神证明自己的力量，虽然擅自制造机器人触犯了"禁忌"，但只要能够将其用于正道，同样可以创造更加光明的未来。



战场情报

敌人名称	掉落物
タラント×4	圣水/木の実のベレー帽/家纹付きリボン
グロスタラント	愈しの水/旅鸟の帽子/ライトバンド

注 1：使用火属性攻击消灭。
注 2：从高低差 5 以上的距离远程消灭。

由于敌人一开始会有地形上的优势，所以我方要从两侧突破，或利用维兰"挑发"的待机型来吸引 BOSS 的火力，将其引到地势较低的位置便于我方攻击。BOSS 的单体攻击虽然威力很大，不过只要准备足够的药草并派奇达姆出战，那么使用他的特殊指令"アイテム补充"，基本上没有任何回复压力。而要满足宣誓条件最好让卡肯特占据高地势获得更多的伤害加成，然后先故意留一个杂兵防止其使用特技呼叫增援，最后算好 BOSS 剩余的 HP，在同一个回合内将它们依次解决即可。

4-1 砂中に栖む魔物

特殊胜利条件 消灭グレイブキーパー

根据奇达姆提供的情报，清罗等人踏入了昼夜温差极大，随时都有可能因为缺水而死的广阔沙漠。传说在沙漠中隐藏着一个无人知晓的神秘国度，而在该国国王的陵墓中很有可能隐藏着神圣的"光明之力"。

宣誓 触发"力宿りし刃"的事件可开启卡肯特的隐藏任务：收集 8 把以"八房刀"为前缀的武器。

祈愿

名称	辉力	信仰心
恵みの雨を！	70	32
泉を…	40	20

报答 触发"ゾルフォールより"的事件不会发生任何事情。

战场情报

敌人名称	掉落物
ウィキッドアダー×5	气付け药/风切りスカーフ/神臂弓
マッドスコルピオ×4	黑サンリの棘/アルビノホーン/デススティンガー
グレイブキーパー	红云母/モノクル/八房刀一信一
隐藏道具	咒い拔いの札、マジカルハンマー、光の滴、翠砂岩

注 1：使用风属性攻击消灭。 注 2：使用水属性攻击消灭。 注 3：使用风属性攻击消灭。

如果之前将维兰的等级提升到 15 左右，那么要满足宣誓条件只需要让其冲入敌人堆中使用"挑发"的待机型，マッドスコルピオ就会自动送上门受死。当敌我双方任意单位靠近地图中的流沙时会出现新的敌人，由于其会一直逃跑，所以要顺利消灭它可以让同伴事先在出口处堵住它的去路，然后使用夏玛娜的风属性魔法猛攻，如果实在来不及可以使用辉迹"时の跳跃"让夏玛娜连续行动。

4-1S 砂上の宝物

祈愿

名称	辉力	信仰心
叶えたい望み	40	20
魔物と战える力を！	30	15
水が出た！	20	10
姫样を守って	30	15
彼女を振り向かせたい	16	8

欢庆 触发"月夜に舞う妖精"的事件可让"伽罗纱の国"全民的信仰心上升 20。

战场情报

敌人名称	掉落物
グレイブキーパー×3	红云母/モノクル/八房刀一信一
サンドワーム×3	红云母/地晶壁/猫ミミのぼうし
隐藏道具	ブラックチェイン、咒い拔いの札、マジカルハンマー、翠砂岩

注 1：使用风属性攻击消灭。 注 2：使用风属性魔法消灭。

本关的敌人仍然是以魔法攻击为主，只要多使用祝福"光の加护"就能大大减少伤害。要达成宣誓的条件需要对奇达姆使用祝福"幸运なる行进者"并对敌人进行最后一击，累计获得 7 个以上普通掉落的道具即可。

4-2 石の番兵、死者の番兵

在击退了沙漠巨虫群后，众人离王国的陵墓也越来越近，不过和之前不同的是，现在阻挡众人去路的不再仅仅是狂暴化的魔物，而是陵墓的守卫和木乃伊所组成的强大军团。



战场情报

敌人名称	掉落物
ウィキッドアダー×2	气付け药/风切りスカーフ/神臂弓
マッドスコルピオ×2	黑サンリの棘/アルビノホーン/デススティンガー
ワンダラーマミー×3	黑サンリの棘/ブラムリボン/童心の帽子
トゥームストン×2	ガードバイザー/フェアリーハット/シャハルの契约
クワックドース×2	マジカルハンマー/守りの硬草/魔女の大杖
隐藏道具	英雄キノコ、ハンチング、マジカルハンマー、祈りの水

注 1：使用风属性攻击消灭。 注 2：使用水属性攻击消灭。 注 3：从高低差 5 以上的距离远程消灭。
注 4：使用弩系武器消灭（不能使用协力攻击）。 注 5：使用魔法攻击消灭。

恶趣味时间

在目前公开的所有特典物品中，如果玩家试着将"ネッキーヘッド"装备在"暗兽"的身上，会达到一种相当有趣的另类效果，胖胖的身体加上个性的脑袋绝对拥有让人"眼前一亮"和"忍俊不禁"的神奇魔力。当然想在妖精等护卫兵身上恶搞的玩家估计就要失望了，毕竟我们还是要遵循事物的一般规律，大家都不想在空中看到一个飞着的"头"吧 >_<

要满足宣誓的条件必须在 800 个回合内获得胜利，除了等级要足够高之外，还要尽量避免打开地图左侧和右上的宝箱，以防止出现新的宝箱怪，让战斗的时间延长，而另一方面，卡肯特则必须装备“斧或槌系武器”消灭 4 个敌人（可以使用协力攻击）。最后的木乃伊攻击时会附加“诅咒”状态，只要避免魔法师进入它们的攻击范围即可。

4-3 阳炎の守り手

特殊胜利条件 解开石碑之谜

消灭完接踵而至的敌人后，众人终于来到了石碑上记载的金字塔前，现在只要突破敌人最后的防线，就能到达王室的陵墓，而在那里沉睡的国王和王后到底还活着吗？



祈愿

名称	辉力	信仰心
帽子の持ち主	20	10
魔物と战える力を！	20	10
ミミズ袭来	40	20

战场情报	
敌人名称	掉落物
ワンダラーマミー×4	黑サンリの棘／ブラムリボン／童心の帽子
トゥームストン×3	ガードバイザー／フェアリーハット／シャハルの契约
トゥームメガリス×2	クイフティヒ／地晶璧／桃幻长弓
ファラオアイ×3	黑サンリの棘／气付け药／セーフメット
隐藏道具	憩いの雫

注 1：从高低差 5 以上的距离远程消灭。
注 2：使用弩系武器消灭（不能使用协力攻击）。
注 3：从高低差 5 以上的距离远程消灭。
注 4：使其中毒死亡。

要满足宣誓条件只要提前让卡肯特将经验值累计到 90 左右即可，而关卡中大多数敌人都惧怕魔法攻击，所以使用“ライトニング”消灭 5 个敌人也很容易办到，惟一需要注意ファラオアイ会使用附加“混乱”的特技。战斗一开始先操纵任意角色调查 2 层的石碑会得知解谜的方法，然后分别让男性角色调查左下角“太阳”标记的石块右侧，让女性角色调查右下角“月亮”标记的石块左侧即可达成特殊条件。

4-3S 美しき古の女王

祈愿

名称	辉力	信仰心
神样のお姿を！	12	6
今日の良き日に	40	20
森に火が！	60	28
土砂崩れ	60	28

战场情报	
敌人名称	掉落物
トゥテラルマミー×9	无

由于普通的杂兵被消灭后会无限重生，所以建议让攻防较高的维兰打头阵，配合夏玛娜拥有“睡眠”效果的魔法书来阻止敌人的猛烈攻势。抓住机会冲到最上方的平台后，利用“挑发”的待机型将 3 个队长吸引过来，然后全体一鼓作气将它们尽快消灭。

4-4 朝焼けの歌



众人在金字塔存放王棺的房间中消灭掉大量的木乃伊战士后，随着地面的剧烈摇晃，沉睡已久的希斯特拉姆（シストラム）国女王玛诺菲卡（マノフィカ）也终于苏醒。为了感谢众人将自己从黑暗的力量中解放出来，她引导众人向暗黑力量最强的法老房间走去，现在只有将被黑暗力量操纵的法老消灭才能解放新的“光明之力”。

欢庆 触发“神像お披露日”的事件可使“伽罗纱の国”全民的信仰心上升 20。

战场情报	
敌人名称	掉落物
ワンダラーマミー×5	黑サンリの棘／ブラムリボン／童心の帽子
ファラオアイ×3	黑サンリの棘／气付け药／セーフメット
ロストファラオ	愈しの水／魔眼草／王家の发饰り

注 1：从高低差 5 以上的距离远程消灭。　注 2：使其中毒死亡。　注 3：使用火属性攻击消灭。

由于 BOSS 以魔法攻击为主，所以出战的单位可以考虑魔防较高的妖精，而其惟一有威胁的一招则是 300 个回合内即死的特技，不过只要在这之前使用玛诺菲卡的“クラーレルキュア”魔法来解除该状态就能安然度过危机。战斗一开始建议从左侧突破，之后 BOSS 会频繁地发动范围魔法来攻击我方，此时可以使用祝福“光の加护”大幅度增加魔防，或使用玛诺菲卡的“クラーレルヒール”来进行范围回复。要满足宣誓的条件可以事先让奇达姆将经验值累计到 90 左右，而玛诺菲卡的火魔法正好是 BOSS 的克星，算好剩余的 HP 给予其最后一击即可。

1-5 隐者の住む里

触发“我らに足りぬもの”的事件后，清罗等人会告知玛诺菲卡众人旅行的目的，而根据玛诺菲卡对目前形势的分析，要想战胜不断强大的黑暗军团，除了勇猛过人的将领外，手下实力超群将士也是不可忽略的一个因素。最后为了壮大队伍实力，众人在玛诺菲卡的引导下来到了隐者居住的森林，而消灭掉在这里等待的守护兽后，继承皇家秘术的忍者首领天涯（テンガイ）也终于出现在了众人面前，不过作为交换条件，他告诉清罗在拥有 50000 的金钱时再来请他出山。

祈愿

名称	辉力	信仰心
イノシシ出现	60	28
お近づきの印に	30	15

宣誓 触发“大きな捧げもの”的事件后开启玛诺菲卡的隐藏任务：使用她消灭 30 个中型敌人（占据地图 2×2 的范围）。

欢庆 触发“ブルカヌス族の归还”的事件可使“地下王国ゾルフォール”全民的信仰心上升 90。

战场情报	
敌人名称	掉落物
守护者	愈しの水／狂经草／八房刀一智一
隐藏道具	神药、愈しの风

注：使用火属性的圣痕必杀技消灭。

虽然敌方只有一人，不过随着其体力的不断下降，它的能力也会出现两个阶段的变化，攻击所造成的伤害也会大幅增加。为了保险起见，可以让维兰使用“挑发”的待机型来吸引它发动消费 SP 的强力攻击，这样后期战斗只要不让我方队员站在其面前三格中，使用回复魔法就能很轻松地对付它。

5-1 灾いの旅人

在持有 50000G 的情况下触发“积み上げてみせよ”的事件可以让天涯成为同伴，同时清罗可以在战斗中使用和其他勇者的组合攻击“マスターアタック”。之后清罗等人来到了世界上最大的贸易港口，不过此时这里已经遭到严重的破坏，而根据整个都市在一夜之间变为废墟的情况来看，这里很有可能隐藏着新的“光明之力”，因为也只有这种力量才足以吸引强大的魔物将这里彻底摧毁。最后当众人准备寻找临时的住处时，隐藏在浅滩的魔物突然出现，准备杀众人一个措手不及……



祈愿

名称	辉力	信仰心
伽罗纱の遗产	30	15
眠らぬ仲间	30	15
美しき故乡を	70	32

宣誓 触发“强くあるために”的事件可以开启天涯的隐藏任务：让他和忍者护卫兵累计上升 100 级。

欢庆 触发“オアシスの人々より”的事件会使“阳炎の都シストラム”全民的信仰心上升 70。

战场情报	
敌人名称	掉落物
ナキュアスシエル×3	SPメガネ／隐れ木ノ叶・红
イビルマリナー×3	苍玉石／花のカチューシャ／ヘビィザグナル
シレーナ×3	隐れ木ノ叶・黄／アンク／星水の短剑
マッドディーネ×3	浮游鱼の水袋／隐れ木ノ叶／灵印の发饰り
隐藏道具	毒消し草、愈しの风、レスキューバレル、神药、水晶璧

注 1：使用斧槌系的武器消灭（不能使用协力攻击）。　注 2：使用水属性魔法消灭。
注 3：使用鞭系武器消灭（不能使用协力攻击）。

合成系统 当商店中追加“合成”的选项后，玩家可以在保留物品外观的前提下赋予其其他饰品的能力，而合成后之前选择的两个物品都不会消失，但需要消耗通过探索隐藏道具或消灭敌人才会掉落的“マジカルハンマー”。

本关地面的敌人攻击力都非常高，不过由于它们会采用防御的待机型，所以可以让低等级的同伴很轻松地提升等级。飞鸟和魔法球的魔法攻击力对我方的物理型角色伤害巨大，尤其是强制出战的卡肯特，因此一定要确保战斗中有足够的回复单位。要满足宣誓的条件一是让玛诺菲卡之前将经验值提升到 90 左右，二是让卡肯特不断对同伴或自己使用“アースガード”的魔法（无论是否成功），累计 5 次后即可。

5-2 水际の攻防

特殊胜利条件 将イビルマリナー打至濒死

胜利后疲惫的众人本想回到村庄稍事休息，不过由于之前和魔物交战，再加上玛诺菲卡奇异的打扮都让村庄的居民误认为众人是招来怪物的罪魁祸首，所以众人只好在岛上寻觅新的落脚点。经过一段时间探索后，众人的下一个目标锁定在了岛屿另一侧的古老神殿中，因为传说那里居住着守护秘宝的圣兽，不过在这之前还是要先解决掉必经之路上的魔物群。



祈愿

名称	辉力	信仰心
花を咲かせて！	30	15
迷子のヤギに救済を	30	15
オアシスの在处	50	24

报答 触发“いいカンジだ”的事件可使奇达姆的信仰心上升 20。

战场情报	
敌人名称	掉落物
シレーナ×4	隐れ木ノ叶・黄／アンク／星水の短剑
マッドディーネ×2	浮游鱼の水袋／隐れ木ノ叶／灵印の发饰り
ランサーラガルト×5	云切りスカーフ／青月の前立／アーバレスト
イビルマリナー	苍玉石／花のカチューシャ／ヘビィザグナル
隐藏道具	ケロミーハット、愈しの

注 1：使用水属性魔法消灭。 注 2：使用鞭系武器消灭（不能使用协力攻击）。
注 3：使用反击或先制攻击消灭。 注 4：使用斧槌系的武器消灭（不能使用协力攻击）。

受本关的地形影响，我方在向前推进时要小心敌人的远程魔法和间隔攻击，如果实力不够强的话，最好选择从右侧一直沿路缓慢推进。要达成宣誓的条件需要注意夏玛娜的魔法也会攻击到同伴，而将除最深处イビルマリナー以外的敌人消灭，再将其打至濒死状态即可追加隐藏关卡。

5-2S 无力な多势

祈愿

名称	辉力	信仰心
特别な铁を	20	10
砂漠に大地の恵みを	50	24

报答 触发“暗の知识を得て”的事件可使夏玛娜的信仰心上升 20。

战场情报	
敌人名称	掉落物
イビルマリナー×9	苍玉石／花のカチューシャ／ヘビィザグナル
隐藏道具	怪力草、女官の冠、神樱贝、委员长セット

注：使用斧槌系的武器消灭（不能使用协力攻击）。

虽然敌人的数量多，但是利用天涯的魔法“宵暗术”让敌人陷入“睡眠”状态后会很好对付。惟一需要注意敌人可以攻击自身周围八格的技能，尤其是魔法师等防御较低的单位一定要远离攻击。

无赖还是无耻 为了阻止后期敌人在超高 AI 的控制下，用超高的攻击力团灭我方，所以玩到混沌路线的中后期，天涯拥有的催眠魔法一定也给不少玩家留下了深刻的印象。当然一直被魔法攻击会波及我方的设定而苦恼的玩家也完全不用担心，即便是我方的角色被催眠了，用祝福“ヒーリング”就能轻松解除，反而是一大片被催眠的敌人成为了战场中一道不能错过的独特风景线。

5-3 影のまやかし

终于历尽千辛万苦来到了神殿的门前，不过让众人惊讶的是，此处的敌人竟然拥有幻化成我方同伴的能力，看来要前往圣兽居住的场所，先要通过眼前的艰巨考验。



祈愿

名称	辉力	信仰心
群れの子供が！	20	10
曲を听かせて	20	10
乐园への道标	60	28

欢庆 触发“枯れない果实”的事件可使“阳炎の都システラム”全民的信仰心上升 30。

战场情报	
敌人名称	掉落物
シレーナ×4	隐れ木ノ叶・黄／アンク／星水の短剑
マッドディーネ×3	浮游鱼の水袋／隐れ木ノ叶／灵印の发饰り
ソードラガルト×3	苍玉石／青月の前立／シュノーケル
アキュオビースト	怪力草／吸盘角／フリージアクロー
アキュオメイジ	知识の魔草／从属の金冠／ヴァージニティー
アキュオソード	守りの硬草／赤角の胁立
隐藏道具	三度笠、水晶壁、守りの硬草、水镜の魔法衣

注 1：使用水属性魔法消灭。 注 2：使用鞭系武器消灭（不能使用协力攻击）。
注 3：使用风属性攻击消灭。 注 4：使用暗属性攻击消灭。 注 5：使用水属性攻击消灭。

要满足宣誓的条件，必须让天涯消灭掉所有的シレーナ，而出战的奇达姆也要装备鞭系武器累计消灭 4 个敌人才行。敌方最具威胁的仍然是远程魔法攻击，为了保证同伴的安全，天涯的魔法“宵暗术”仍然是拖延敌人进攻节奏的主要手段。

5-4 暗に沉んだ圣兽

众人利用玛诺菲卡的歌声打开最后祭坛的大门时，本来还一片平静的湖水突然激起了巨大的浪花，而此时出现在众人面前的则是全身带着邪气的海龙，为了阻止它做出伤害岛上居民的行为，讨伐之战再次展开。胜利后随着新的“光明之力”被解放，夏玛娜和维兰的对话也引起了众人的注意，原来根据史书的记载，黑暗力量即将吞噬大地的“暗之刻”即将到来，如果众人不赶在这之前让光明之神的力量完全复苏，那么整个世界都会陷入永劫不复的炼狱。



祈愿

名称	辉力	信仰心
空を飞びたい！	40	20
新しき生命に祝福を	30	15
泉に落とし物	30	15

欢庆 触发“森の动物たちより”的事件可使“微睡みの森”全民的信仰心上升 30。

报答 触发“刃を集めて”的事件可使卡肯特的信仰心上升 20。

战场情报	
敌人名称	掉落物
イビルマリナー×2	苍玉石／花のカチューシャ／ヘビィザグナル
サイズラガルド	マジックハンマー／苍玉石
グォウルヒドレ	咒い拔いの札／水晶壁／イワザル

注 1：使用斧槌系的武器消灭（不能使用协力攻击）。
注 2：使用锁链系武器消灭。

初期配置的杂兵对我方威胁并不大，不过 BOSS 超高的物理防御力会对我方的进攻造成很大的困扰，尤其是要满足宣誓条件，玩家必须保证事先将天涯的等级提升到 ?? 左右，不然即便是在“圣痕解放”的状态下使用必杀技也只能对 BOSS 造成很轻微的伤害。战斗中 BOSS 除了攻击自身前方四格外，大范围的物理攻击是负责主攻的魔法师最大的威胁，不过玩家可以以圆形场地中的两条直径来判断 BOSS 大范围攻击所波及到的地方，也就是说当我方同伴站在这两条直径上时，BOSS 通常只会使用小范围的魔法攻击，这样只要有同伴专门负责吸引火力和回复 HP，就能慢慢将其磨死。

6-1 眠れぬ骸

特殊胜利条件：消灭掉亡灵术师

经过长途跋涉后，清罗等人来到了充满东方气息的国度，不过原本被群山包围的阁楼此时也失去了应有的光辉，连绵不绝的阴雨则使周围的一切都笼罩着一种悲凉的气氛。先行到达的天涯派手下在四处打探后发现了逐渐向阁楼逼近的亡灵军团，看来众人追寻的"光明之力"应该也隐藏在这里的某个角落。

祈愿

名称	辉力	信仰心
台风直击!	70	32
特别な石を	30	15
枯木に力を	40	20
嵐の海を	90	39

欢庆

触发"食物のお供え"的事件可使"阳炎の都シストラム"全民的信仰心上升30；触发"サジッタの人々より"可使"サジッタ诸岛"全民的信仰心上升70。

战场情报	
敌人名称	掉落物
亡灵兵士・枪	大绳蛇の毒液／スクリューホーン／角钵金
亡灵兵士・剑	黑メノウ／冥兽の帽子／探险メット
亡灵兵士・大刀	バードランタン／白狐面／バトルヘルム
怨咒骸	ネジミミ／ノワールドゥゼル／キセル
亡灵术师	愈しの水／四神奉影／灵鸟の羽根饰り

注1：使用地属性圣痕必杀技消灭。
注2：使其陷入"束缚"（BLIND）状态后消灭。
注3：使用水属性攻击消灭。
注4：使其中毒死亡。
注5：使用弓系武器消灭。

战斗中后方的巫师会不断地召唤杂兵，再加上只有在尽可能少地消灭杂兵的情况下解决掉它才能达成特殊条件，所以一开始仍然是用天涯的"睡眠战术"来牵制敌人的进攻。要满足宣誓的条件只要将敌人集中在一起，然后再连续施放玛诺菲卡的范围火魔法同时消灭掉2个以上的敌人即可。

6-1S 幽鬼袭击

祈愿

名称	辉力	信仰心
踏み出す勇气を	40	20
惠みの雨を	60	28
优しき歌	60	28
勇者のように	30	15
魔物が!	90	39
咒いを解いて	20	10

战场情报	
敌人名称	掉落物
亡灵兵士・枪	大绳蛇の毒液／スクリューホーン／角钵金
亡灵兵士・剑×2	黑メノウ／冥兽の帽子／探险メット
亡灵兵士・大刀×2	バードランタン／白狐面／バトルヘルム
怨咒骸×6	ネジミミ／ノワールドゥゼル／キセル
亡灵术师	愈しの水／四神奉影／灵鸟の羽根饰り
大怨咒骸	圣水／ゲラサン／フォリウムの手记

注1：使用地属性圣痕必杀技消灭。　注2：使其陷入"束缚"（BLIND）状态后消灭。
注3：使用水属性攻击消灭。　注4：使其中毒死亡。　注5：使用弓系武器消灭。
注6：使用风属性魔法消灭。

战斗一开始先清掉靠近我方的3个怨咒骸，这样就可以让天涯冲到上方的4个敌人中间，利用"直感Ⅱ"的待机型来创造回避的机会，累计8次后满足宣誓的条件。后方巨型敌人的魔法攻击力非常高，而且在受到攻击后还会使用范围魔法反击，所以我方物理型角色一定要及时回复HP。如果实在抵挡不住，可以使用祝福"清廉なる护り"免疫所有的异常状态，然后再让天涯将其催眠后群起而攻之。

6-2 凶梦のなかで

众人在村中打听到原来在城楼上方的山顶居住着传说中的圣兽，不过结合众人之前的一系列遭遇，夏玛娜和维兰都不约而同地想到了圣兽被黑暗力量所侵蚀的可能性，不然一向和平的山脉中不可能会平白出现那么多由冤魂实体化的恐怖魔物。



战场情报	
敌人名称	掉落物
亡灵兵士・枪×4	大绳蛇の毒液／スクリューホーン／角钵金
亡灵兵士・剑×2	黑メノウ／冥兽の帽子／探险メット
亡灵兵士・弩×2	マジカルハンマー／土龙／神颈弓
怨咒骸×2	ネジミミ／ノワールドゥゼル／キセル
亡灵术师×2	愈しの水／四神奉影／灵鸟の羽根饰り
隐藏道具	愈しの水、暗晶壁、神水

注1：使用地属性圣痕必杀技消灭。
注2：使其陷入"束缚"（BLIND）状态后消灭。
注3：使用光属性攻击消灭。
注4：使其中毒死亡。
注5：使用弓系武器消灭。

战斗中惟一需要注意的就是高台上的弩手，尤其是防御力较低的同伴，最好从下方道路的最边缘前进，而对于敌人施放的石化魔法，可以等变为石头的状态后再使用魔法解除。最后要满足宣誓的条件只要让夏玛娜使用5次辅助魔法（包括回复魔法）即可，另外为了保证奇达姆能够收集到7个敌人掉落的道具，在进行最后一击前不要忘记先使用祝福"幸运なる行进者"来提高物品的掉落几率。

6-3 梦食いの咒者



在登山途中众人再次遭遇了魔物军团的袭击，不过这次除了普通的亡灵族外，还有因为吸收了黑暗力量而被巫师操纵的小型怪兽，看来圣兽被魔化已经成为了不争的事实，现在众人只能尽快扫清道路上的障碍，将圣兽从痛苦的深渊中解救出来……

祈愿

名称	辉力	信仰心
大きな机械	40	20
希望の架け桥	30	15
眩き日差しを	40	20
孤独な海上	30	15

战场情报	
敌人名称	掉落物
亡灵兵士・枪×4	大绳蛇の毒液／スクリューホーン／角钵金
亡灵兵士・剑×2	黑メノウ／冥兽の帽子／探险メット
亡灵兵士・弩×2	マジカルハンマー／土龙／神颈弓
亡灵术师×2	愈しの水／四神奉影／灵鸟の羽根饰り
梦食兽	愈りの水／シルバークラウン／八房刀一佛一
隐藏道具	咒い拔いの札、愈りの水、祈りの风

注1：使用地属性圣痕必杀技消灭。　注2：使其陷入"束缚"（BLIND）状态后消灭。
注3：使用光属性攻击消灭。　注4：使用弓系武器消灭。　注5：使用天凯四人以上的协力攻击消灭。

难度较低的一场战斗，等敌人自动聚集到一起后，使用范围火魔法可以很快清场。敌方的巫师会给同伴增加攻击力，而它们中大多数都是使用间隔攻击，所以物理型的角色只要不冲入敌人的包围圈，基本上不会有任何危险。最后剩下的梦食兽只会使用附加"睡眠"状态的特技和普通攻击，所以要合理利用祝福能力来解除异常状态，而要满足宣誓的条件，只要让天涯使用锁链系武器累计消灭5个敌人即可。

6-4 缭の残梦

虽然山路艰险，不过众人还是凭借自己的毅力到达了山顶的祭坛，而就在这群山之巅，魔化的圣兽和大量的敌人早已在此等候多时，现在众人已经没有了退路，只能和敌人决一死战，将缭之国从黑暗中解救出来。胜利后魔化的圣兽将身体化为空气中的光点返回了天界，而根据维兰提供的情报，数百年前当光明之神战败时，它将自己的身体分为了七个部分，散落于世界的七个大陆上，而现在众人已经集齐了6个，只要再找到最后1个就能帮助光明之神恢复真正的实力，来迎接即将来到了"暗之刻"。



祈愿

名称	辉力	信仰心
超高温の炎を	40	20
美しきお姿	20	10
ひとめぼれ	30	15

报答

触发"无念を晴らして"的事件可使清罗的信仰心上升20。

欢庆

触发"幻の果实の收获"的事件可使"サジッタ诸岛"全民的信仰心上升30；触发"物语の夜"的事件可使"阳炎の都シストラム"全民的信仰心上升40。

战场情报	
敌人名称	掉落物
怨咒骸×2	ネジミミ／ノワールドゥゼル／キセル
亡灵术师×2	愈しの水／四神奉影／灵鸟の羽根饰り
混魔鸟兽	神水／神官帽子／ボガートハット
隐藏道具	天蓝石、果实の发饰り

注1：使其中毒死亡。　注2：使用弓系武器消灭。　注3：使用地属性魔法消灭。

战斗一开始我方就要尽快将场景中的巫师全部消灭掉，不然它们会频繁地发动攻击和回复魔法来干扰我方的行动。BOSS最具威胁的一招就是直线大范围的石化吐息，除了等待变为石头状态再使用祝福恢复外，玩家最好让拥有范围中回复魔法的玛诺菲卡上场，并配合辉迹"圣域"来保证无人死亡的宣誓条件。另一个宣誓条件完成的难度较高，因为BOSS自带咆哮的被动技能，当其HP越少时，最多可获得所有状态30%的加成，所以在这之前玩家一定要将卡肯特练到26级以上，算好其剩余HP，使用圣痕必杀技给予其致命一击。

协力攻击　当战场中同时存在勇者和其对应的护卫兵时，在勇者的行动阶段可以发动攻击下的"协力攻击"（攻击力取决于参与协力攻击的护卫兵攻击力和数量）来对敌人造成毁灭性的打击。另外当勇者和3名以上的护卫兵发动"协力攻击"时会让攻击附带特定的属性，这也是利用敌人弱点进攻的一个有效手段。

7-1 行く手をはばむ力

寻求光明之力的旅途终于来到了最后一站，在被称为“骑士团领地”的大陆上，清罗等人发现了类似于神殿的建筑，而从四周弥漫着魔物的气息来看，众人显然比敌人晚了一步。之后根据天涯派出的探子回报，抢走“光明之力”的魔物正在朝大陆的一个小村庄移动，得知这一消息的清罗此时自然顾不上长途旅行的劳累，带领着同伴们准备在半路拦截敌人。



祈愿

名称	辉力	信仰心
刀に力を	50	24
飞び出る发明品	30	15
海底の神像	40	20
石にされた人々	60	28
暖かき光を	50	24

欢庆

触发“钢铁の神像”的事件可使“地下王国ゾルフォール”全民的信仰心上升30；触发“缭の国の人々より”的事件可使“缭の国”全民的信仰心上升70。

战场情报	
敌人名称	掉落物
アインブレイダー×4	紫水晶/リボンのシルク帽子/大蛇
アインランサー×5	变装发/フライトゴーグル/黄金树环
オークジェネラル×2	ブラウングラス/アヌビスの面/ボーンマスク
オロデモニオ	变装发・红/アイアンメイン/ヴォイドリッパー
隐藏道具	镜葬石、死岸花の叶、龙神弓

注1：使其中毒死亡。　注2：使用火属性圣痕大魔法消灭。
注3：在其HP全满时一击必杀。　注4：使用爪系武器消灭。

本关敌人最大的特点就是物理攻击力非常高，但这也正好可以让我们多使用天涯的“碎刃”等降低敌人状态的魔法来达成宣誓条件。最后剩下的两个中型敌人以目前的实力来说很难取得其身上的珍稀道具，因此只要让玛诺菲卡消灭掉最后一个敌人即可。

7-2 七つ目の希望の光

击退了四处逃窜的敌人后，清罗等人才知道中了敌人的“调虎离山之计”，而赶回城镇的教堂时，负责守卫的骑士团已经无法抵挡巨型魔物猛烈的攻势。眼看最后的希望就要被敌人给夺走，清罗和同伴们再次投入了战斗。胜利后解放最后的“光明之力”，但由于光明之神要完全恢复力量还需要一段时间，所以大家都在祈祷这一切都能在“暗之刻”到来之前准备就绪。



祈愿

名称	辉力	信仰心
爱する妹へ	30	15
圣なる炎	50	24
吊いの炎	40	20
失われた技法	40	20

欢庆

触发“丰作の喜び”的事件可使“伽罗纱の国”全民的信仰心上升30；触发“新年のお祭り”的事件可使“缭の国”全民的信仰心上升30。

战场情报	
敌人名称	掉落物
アインブレイダー×4	紫水晶/リボンのシルク帽子/大蛇
アインランサー×2	变装发/フライトゴーグル/黄金树环
オロデモニオ×2	变装发・红/アイアンメイン/ヴォイドリッパー
ギガンドグラス	神药/暗晶壁/八房刀一孝一

注1：使其中毒死亡。　注2：使用火属性圣痕大魔法消灭。
注3：使用爪系武器消灭。　注4：使用光属性攻击消灭。

要满足宣誓的条件，一是需要让奇达姆消灭掉2个オロデモニオ，二是要算好BOSS剩余的HP，然后发动清罗全体7人的连协攻击，并保证所造成的伤害数值大于BOSS目前的HP与其最大HP20%之和才行。通常第一次挑战时要达成第二个目标非常困难，而最后的BOSS只是单纯的物理攻防很高，并且随着其HP的降低，能力提升后的效果也越发明显，所以本战必须派出夏玛娜和玛诺菲卡，依靠我方物理型角色的掩护伺机对其造成较大的伤害。

8-1 昏れる世界

正当大家还在讨论如何化解“暗之刻”的危机时，一向独来独往的维兰又再次踏上了寻找黑暗力量的道路，在遍布尸体的荒野中，与魔物战斗，并将它们撕成碎片才是惟一让他感到痛快的方式。

祈愿

名称	辉力	信仰心
首领样～赠のり物	30	15
古代の遗产	50	24
慈悲の光を	60	28
战う者に加护を	40	20
希望の光	70	32

欢庆

触发“丰渔の感谢祭”的事件可使“サジッタ诸岛”全民的信仰心上升30；触发“街を护る香炉”的事件可使“缭の国”全民的信仰心上升20；触发“オージェンの人々より”的事件可使“骑士团领オージェン”全民的信仰心上升70；触发“おくりもの”的事件可使“骑士团领オージェン”全民的信仰心上升10。

战场情报	
敌人名称	掉落物
怨拷尸兵・枪×2	アイアンレッド/避来矢/圣兽面の额あて
怨拷尸兵・刀×2	忍刀双叶/眼带/虚无僧の编笠
怨拷魂・紫灵	翔雪花の花粉/ラウディホーン
冥鬼・铊	愈しの水/だんだら模样の兜

注1：使用火属性圣痕必杀技消灭。　注2：使用天涯的“守护兽招聘”技能消灭。

由于只有维兰一人战斗，所以要采取逐个击破的战术，千万不要同时吸引到多个敌人的火力，远程攻击的紫灵是需要优先消灭的对象。

8-2 誓い

为了寻找维兰的下落，清罗向夏玛娜询问他有可能出没的地方，并得知原来早在100年前“暗之刻”降临之时就曾经有一位勇者孤身阻止了这场浩劫，但这之后谁也再没有见过那名勇者，而根据夏玛娜一路旅行对维兰的观察来看，他很有可能就是那名被大家从记忆中抹去的勇者。因为在他的潜意识中一直有保护“光明之力”的想法，但同时由于受到黑暗力量的控制，他才会拥有了变身为野兽以及寻找“光明之力”的能力。最后四处奔波的众人终于在清罗的故乡找到了正在对魔物进行疯狂屠杀的维兰，而正当他又将再次迷失自我的时候，玛诺菲卡拿出法老随身携带的护身符暂时驱散了维兰体内的邪气，不过谁也没有想到，四处散播的邪气将更多的魔物引到了众人面前，因为在它们看来这是只有同伴才会发出的气息。



战场情报	
敌人名称	掉落物
怨拷尸兵・枪	アイアンレッド/避来矢/圣兽面の额あて
怨拷尸兵・刀×2	忍刀双叶/眼带/虚无僧の编笠
怨拷魂・紫灵	翔雪花の花粉/ラウディホーン
冥鬼・铊	愈しの水/だんだら模样の兜
アビスヴァンプ×2	兽面の前立/胧锥子/イグニートクロー

注1：使用火属性圣痕必杀技消灭。　注2：使用天涯的“守护兽招聘”技能消灭。
注3：使用火属性圣痕大魔法消灭。

战斗中仍然需要注意我方魔法师的安全，如果被两名以上的敌人围攻基本上就凶多吉少，因此建议玩家从一侧进行突破。而要满足宣誓的条件，需要在800个回合内结束战斗，并且维兰的杀敌数要高于其他同伴。

9-1 灯火、辉く刻

成功劝说维兰回归队伍的清罗终于再次确定了自己的使命，和不同种族，性格各异的同伴一起冒险的意义其实早已超越了自己期望复国的初衷，因为大家所追求的都是一个团结而繁荣的大陆，抛开各自的偏见走到一起，将大家的力量集合起来对抗黑暗势力才会真正迎来光明的未来。而就在此时，天空突然被未知的乌云所笼罩，大地也开始摇晃，仿佛世界末日即将到来一般，现在摆在众人面前的只有一条道路，那就是前往"黑暗的深渊"破坏黑暗力量的源泉。



最后经过众人的努力，黑暗力量的源泉终于被彻底摧毁，世界恢复了以往的和平之后，曾经并肩作战的同伴们也各自开始了自己新的生活，而从一开始就扮演着"神"的玩家也终于回到了天界，用另一种方式将大陆人民的幸福维持下去。

特别说明 深渊中的战斗完成后不会自动回复辉力，需要玩家返回地上界触发任意一个"祈り"的事件才行。另外一周目时玩家只需要在以下三个关卡中累计获得6个"深渊のかけら"就会追加最终决战"9-X"，而"9-4"之后则类似于游戏的隐藏关卡，最多可以探索到"9-12"。

战场情报	
敌人名称	掉落物
アビスヴァンプ×3	兽面の前立/胧锥子/イグニートクロー
アビスアドニス×5	愈しの风/仙树碧冠/スレッジハンマー
アビスアドニス★	暗音/乾坤锥子/深渊のかけら・悔
アビスアウーゲ×2	アイマスク/炙天の星衣/スターブルーム
アビスマミー・弓×2	イアリィホーン/フェミリスの轻铠/アクウアル
アビスタラント	愈しの水/プレゼルヴァ禁书
アビスタラント★	クリューサリス/月雫の胸甲/深渊のかけら・恨

注1：使用火属性圣痕大魔法消灭。 注2：使用卡肯特的协力攻击对敌人造成最大HP150%的伤害。
注3：使用风属性神圣大魔法消灭。 注4：使用弩系武器消灭。 注5：使用枪系武器消灭。

过关的两个目标敌人分别位于地图的左右两侧，而我们需要收集的碎片也正好在它们身上。另外敌人中的飞行单位都可以无视地形移动，所以实力不足的话，最好还是大部队一起行动，一旦落单就容易被敌人围剿。地图中上方的闪光点等同于宝箱，只有飞行的单位才能移动到其所处的平台，然后对其"调べる"才能获得道具。

9-2 暗の通い路

战场情报	
敌人名称	掉落物
アビスオアネス×5	狂经草/フレイヴィーナス/お稲荷セット
アビスオアネス★	エル・ミ・ティア/妖精ドロップ/深渊のかけら・怨
アビスマミー・弓×2	イアリィホーン/フェミリスの轻铠/アクウアル
アビスマミー・魔×2	不死鸟の羽根/アルド・リウス
アビスタラント×4	愈しの水/プレゼルヴァ禁书
アビストルート★	虹色蝶のマスク/古妖精の衣/深渊のかけら・憎

注1：使用火属性圣痕必杀技消灭。 注2：使用火属性攻击消灭。
注3：使用弩系武器消灭。 注4：使用火属性魔法消灭。

本关的难点在于如果沿路前进就会陷入敌人的包围圈，比较稳妥的方法是派一名防御力高的角色去吸引敌人，然后再利用平台之间狭窄的通道来阻止敌人的进攻。如果不想有太多的回复压力可以使用辉迹"圣域"制造一个缓慢回复HP的十字区域，当然最重要的还是不要忘记收集碎片，玩家可以根据特殊敌人的能力（LV30，ATK365）来进行寻找。

希望与失望 虽然游戏在系统的设计上非常成功，让战斗和角色育成都拥有很多值得发掘的乐趣，但"光明战胜邪恶"的老套路还是让人不吐不快（毕竟上一期还为大家总结了"日式角色扮演游戏的7个老毛病"，没想到这次直接就验证了那几条理论的真实性……）。当然让自己比较意外的是游戏通关后的那首英文歌，配合游戏的氛围听起来很有意境，希望游戏的OST早点发售吧。

9-3 刃で切り拓く道

战场情报	
敌人名称	掉落物
アビスヴァンプ×3	兽面の前立/胧锥子/イグニートクロー
アビスヴァンプ★	蕨手飞刀/仪礼の小剑/深渊のかけら・咒
アビスマミー・弓×2	イアリィホーン/フェミリスの轻铠/アクウアル
アビスマミー・弓★	魔眼草/神命のパン/深渊のかけら・邪
アビスマミー・魔×4	不死鸟の羽根/アルド・リウス
アビストルート×5	ピラミッド/无铠・绝

注1：使用火属性圣痕必杀技消灭。 注2：使其陷入"束缚"（BLIND）状态后消灭。
注3：使用弩系武器消灭。 注4：使用刀系武器消灭。



收集碎片的敌人位于从上往下数第三层的中部，实在不清楚的话可以对照能力（LV31，ATK375）来寻找，否则一旦错手杀死，那就只有继续挑战关卡了。本关的难度同样是在最开始的部分，无论玩家选择从哪边突破，都一定要保证物理攻击力高的同伴能尽快消灭掉后方的魔法师，或使用天涯的催眠技能来拖延敌人的进攻速度。消灭掉下层的敌人后基本上就需要步步为营地前进，尤其需要注意飞行单位的移动位置，确保我方魔法师的安全才能做到快速清场。

9-X 深渊に淀む暗の力

战场情报	
敌人名称	掉落物
アビスアウーゲ×2	アイマスク/炙天の星衣/スターブルーム
アビストルート	ピラミッド/无铠・绝
アビスオアネス	狂经草/フレイヴィーナス/お稲荷セット
アビスオーガ	仙兰黑刀/圣灵のハーブ/八房刀一文一



注1：使用风属性神圣大魔法消灭。
注2：使用火属性圣痕必杀技消灭。
注3：使用清罗与4名以上武士的协力攻击消灭。

BOSS和之前的敌人一样，在HP低较低时会大幅增加自身的能力，尤其是我方的魔法型角色一定要随时保证HP为全满的状态，否则一不留神就会被秒杀。先清除掉所有的杂兵后，让同伴全部发动"圣痕解放"并使用强力的圣痕必杀技猛攻便能取胜。

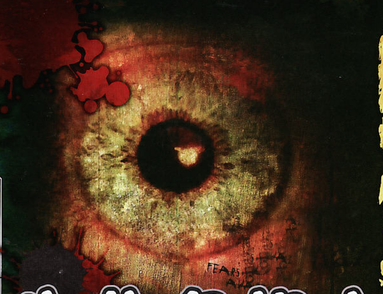
9-X2 暗を扫う、辉迹の炎



承接上一场的连续战斗，BOSS周围的魔法球会不断地使用各种属性魔法，如果担心物理型角色的安全可以使用祝福"エレメントガード"来减轻属性魔法造成的伤害。最终BOSS最凶狠的招式并非他的技能，而是可以同时攻击其面前12格的普通攻击，所以为了保证进攻的效率，建议我方角色集中使用圣痕必杀技来快速削减其体力，如果有同伴濒死最好不要急于回复，只要保证有足够的辉力发动自动复活的技能即可。

战场情报	
敌人名称	掉落物
暗の雷核	无
暗の炎核	无
暗の地核	无
暗の冰核	无
暗の深渊・核	无

通关特典 将游戏的任意一条路线通关都会获得名为"神の眼"的道具（作用为在"オプション"下追加显示预测伤害数值的选项），而选择"NEW GAME"并继承通关存档，可以在保留金钱、饰品、消耗道具以及怪物图鉴完成度的情况下开始另一路线的冒险。



自1996年第一作《生化危机》在PS主机上推出至今已经过去了十三年，最初花一个星期写出的策划案如今已经成为全球系列销量超过2千万的白金殿堂级作品，其最新作《生化危机5》也已如期发售，相信拿到这期杂志的读者朋友中已经有不少在体会新作的魅力了吧。回顾"《生化危机》系列"的十多部作品，一些桥段似乎总是能让人感到似曾相识。当我们从第一作开始一部一部向后重新玩起的时候，当那些堪称经典抑或狗血的设定一次一次出现在玩家面前的时候，你是作为一名死忠泪流满面，还是作为一个批评者冷嘲热讽呢？

当我们将《生化危机5》的碟片放入碟仓，按下START键的时候，这些铭刻在脑海中记忆，是否会再一次出现呢？

请看————

特别企划 SPECIAL FEATURE

生化危机十宗罪

——戏说《生化》系列

文 皮少 协力 Yukki、雪泥、那英雄 文编 丁丁 美编 木仙

一、"意外"的生化危机

"1998年，我永远都不会忘记……一系列骇人听闻的凶杀案在阿克雷山区发生……不久后真相被揭露出来，竟然是由于秘密生化试验发生了意外事故造成的

而幕后黑手就是国际知名的制药公司安布雷拉

T病毒在山区附近的浣熊市蔓延开来，把这座原本宁静的小镇，变成了哀鸿遍野的人间地狱……

为了阻止事态进一步恶化，美国政府迅速采取了紧急应对措施，不惜动用核武器，将浣熊市彻底变成了一片焦土……"

"'随便你去哪儿！反正你哪里也去不了，随便你……谁都不能离开这座岛'

'那你怎么办？'

'不用你管！'



暗青色的墙壁和石阶在黑暗中漫射着打火机昏暗的光，空寂的走廊里只有克莱尔的脚步声在回荡

终于走出了地道，漆黑的天幕下，淅淅沥沥的小雨击打在潮湿的土地和……暗灰色的墓碑上，克莱尔惊讶地发现自己竟身处墓地，一股似曾相识的味道飘荡在空气里

突然，克莱尔感到什么东西抓住了自己的脚踝，她低头一看，竟然是一只从泥土中伸出的半腐烂的手臂！

如同在那场噩梦中的一样，克莱尔拼命挣脱开身体，将粘连在脚上的腐肉甩向一边。惊魂未定的她抬头一看，四周的泥土纷纷被复活的恶灵顶开，低吼着，蠕动着

夜空中，若隐若现的哀嚎仿佛鬼魅般随着细雨飘荡，挥之不去。"



英文"BIOHAZARD"的原意直译过来的意思不偏不倚就是游戏的译名：《生化危机》。在游戏中这个词语的含义被发挥到了极致，灾难，求生，悲剧，阴谋，人类的危机，也是人性的危机。在整个《生化危机》故事的开篇，灾难的起因是一个谜团，随着故事不断深入玩家会发现似乎是由于生化病毒的意外泄露造成了这场灾难。初代是洋馆中的秘密生化实验泄露，二代和三代是疫情蔓延到浣熊市后造成整个城镇都被感染，四代是由于矿井中的神秘寄生虫被挖出感染了矿工，至于外传性质的《代号：维罗尼卡》、《枪下游魂》系列，无一例外都是不明原因造成病原体泄露。然而，当玩家继续进行游戏的话，就会发现这表面上的天灾到最后变成了金钱与权力、欲望与阴谋交织的人祸！《生化0》中的水蛭来自复仇的马库斯博士，初代的洋馆实际上是威斯克用来测试暴君和消灭S.T.A.R.S.的陷阱，二代中威廉博士被杀加速了病毒的蔓延，三代几乎完全就是安布雷拉测试生物兵器的实验场，四代、《维罗尼卡》、《枪下游魂》……围绕着生物兵器，一出又一出的人间惨剧在人为的导演下真实地上映着。

对比游戏《S.T.A.L.K.E.R.》

《S.T.A.L.K.E.R.》和生化病毒不同，笼罩在切尔诺贝利上空的是只能给人类带来死亡的核辐射泄露导致的辐射尘云。当年核泄漏的原因早已盖棺定论无需多言，然而对于这样一个禁区，玩家和各种势力却为了彼此不同的目的争相闯将进去，明争暗斗，却不知究竟是为了拯救人类还是别的什么。



二、"误入"龙潭的玩家



"就在十几分钟前，里昂还根本没有想到自己将要去一个人间地狱报道。直到那个浑身发出恶臭的"市民"歪歪扭扭向他靠近时，他才恍然大悟。'给我站住！不然我就开枪了！'

发现的事态严重的里昂忙举起枪，对准了那个'市民'。但是威胁对此时已经不再惧怕死亡的生物来看，是没有任何效果的。

'砰！'终于里昂还是选择了开枪，然而一枪又是一枪，却就是不见那个男子倒下。直到里昂一枪直接射中男子的头部，对方才摇晃了几下之后悠悠地倒了下去。

此时的里昂完全被眼前这一幕惊呆了。'天啊！这里到底发生了什么？'

不过他并没有惊讶太久，越是在非常情况下越应该有准确冷静的判断力，是身为一名警察的最基本素质。也正是归功于这种冷静的判断力，克莱尔才能捡回一命。

当看到在酒吧门口正要被丧尸攻击的少女的一瞬间，里昂迅速的举起了枪。

'趴下！'

这个为了寻找哥哥而来到浣熊市的少女以为自己要成为丧尸的美食时，里昂的及时出现让她看到了希望。她迅速蹲下，同时枪响了。这次里昂没有再犹豫，只一发子弹便射中了正在靠近少女的丧尸的额头，丧尸应声倒了下去。



'快走！'里昂一把抓起少女的手，冲向警车。

'你是什么人？'在上了警车后，少女才开口问道。

'我叫里昂S肯尼迪，今天是我任职的第一天，"里昂边发动车子边回答道，"真没想到，这里居然变成这样了……'"

"《生化危机》系列"拥有一个庞大的故事背景，各个角色在这样一个大背景下上演了一出出活色生香的漫漫长剧。除去那些台前幕后发国难财大搞阴谋诡计杀人越货的反面角色，大部分人物在危机面前表现出来的都是人性中善良美好的一面。即使是误入灾难的男女主角，面对生死抉择之时都会毫不犹豫地做出正确的选择。相信制作者将大多数主角设定为误打误撞陷入危机的初衷，就是为了从这一的角度探究人性的本能在死亡的威胁下究竟会做出怎样的反应吧。

然而话说回来，除开三代里面吉尔是自一代之后便一直目睹灾难一步步发生的以外，其余的几部作品几乎全都遵循了"前往未知区域执行任务——发生意外无法返回——陷入生化危机——逃出生天"的桥段，这个……玩家只能说，编剧你也太没创意了吧！

相似游戏 《零》

作为标准的3D恐怖冒险游戏，日式风格浓厚的《零》在"误入"的技巧上则比生化要灵活得多，同时每一作隐藏在背后的故事也更加扣人心弦，种种线索交织起来揭开最后的阴谋，由玩家亲历的悲剧，让人即使在通关后也久久难以释怀……



三、需要"适应"的操作

剧情暂且不提，在游戏的精髓——系统上，"《生化危机》系列"最大的特色是什么？射击和移动分离的操作方式，移动时不能射击，射击时不能移动。这可以说是"《生化危机》系列"早期作品中，恐怖感的主要来源。"《生化危机》系列"经过了十多年的发展，从早期的第三人称视角，只有上中下三段判定，到现在的追尾视角，加强射击成分，引入部位判定，这样那样的革新，但这一传统一直秉承了下来（失败的《枪下游魂》不算在内），这应该也是不少生化FANS心目中，《生化》之所以是《生化》的理由。但是在一个普通的，没有接触过生化的玩家眼中，这样的操作方式显得过于繁琐，也不符合实际，从生物学上讲，人四肢的神经是分开的，但是反应在游戏，主角的大脑却像一个单向开关——手动脚不动。同时也制约了这个游戏的操作性和爽快度，因为你要做的就是在敌人接近你之前把他放倒。早期的生化危机被定义为冒险游戏，敌人设定为只有食欲的无脑丧尸，攻击模式单一，那么这种操作形式在逻辑上至少是站得住脚的，因为敌人很慢，主角甚至可以先抽支烟，等敌人走近了再开枪，还能节约子弹。从四代开始，游戏的动作成分超过了冒险成分，敌人的设定也从动作迟缓的丧尸变成了具有思考能力，体质正常的人类。但是为了适应这个传统，敌人的动作依然那么迟缓，除了偶尔飞过来一把镰刀，大部分敌人是看见主角后飞奔至七八米处，然后慢慢漂过来，定眼一看，身上写着三个大字"蹂躏我"，这种场面让人哭笑不得，除了换了个模型外，看不出人类的生命体征。BOSS战方面亦是如此，基本上是开枪，跑远，调头，开枪，重复重复再重复，然后捡道具。这个要素，仁者见仁，你可以称之为"《生化》系列"流传下来的瑰宝，也可以视之为制约系列发展的毒瘤，但是我觉得，生化系列已经变得不那么"生化"了，何必换汤不换药的保留这种传统而蹩脚的操作模式，至于如何在保持系列传统和在操作上做出突破上达到平衡，如何与其他同类型越肩视点射击游戏做出区分，这应该是开发者去思考的问题。这次的《生化5》试玩版中，多了一个所谓"FPS模式"的操作方式，虽然也只是改变了一下键位，但，这至少代表了一个趋势。

对比游戏 《战争机器》

同样是越肩视角射击游戏，据说制作人操作上灵感的来源就是《生化危机4》，这似乎也是操作的最好范例，当然有人会说，一个强壮健硕的主角，一边灵活的移动，一边威力强大的武器消灭着如潮水一般涌来的敌人，嘴里喊着"NO MERCY"，这还是《生化》么。我的意思是，借鉴不等于照搬。



四、永远“健康”的主角

当史蒂夫和克莱尔乘电梯来到二层时，脚下的木板突然断裂，两人还没反应过来便已重重的摔在了地上。而克莱尔的右脚又很不幸正好被掉下来的木板压住无法动弹，正当史蒂夫想上前去帮助女孩时，克莱尔惊呼了一声。

史蒂夫急忙回过身，顺着女孩手指的方向，一只丧尸正缓慢的从地上爬起。史蒂夫立刻举起枪对着了丧尸的头颅，可就在他准备扣动扳机的那一瞬间，他的身体僵硬了，拿着枪的手开始颤抖起来……

“不可能……”史蒂夫慢慢倒退着，他像是3岁男孩面对自己严厉的父亲般苦苦的哀求道，“求求你，不要过来！”

“怎么了，史蒂夫，快开枪啊！”克莱尔看着快要被丧尸攻击到的史蒂夫焦急的喊道。可这喊声不仅没有唤醒史蒂夫，反而将丧尸引向了她自己。





丧尸一步步地向她毕竟着，而此时的史蒂夫如同失去了灵魂的木偶般颤抖着站在原地。眼看着丧尸的血盆大口就要咬到自己了，无法抵抗的克莱尔几乎已绝望了。就在这千钧一发之刻，“砰！”一声枪响过后，丧尸倒下了。

“爸爸——!!”

而就在丧尸倒下的同一时刻，史蒂夫发出了撕心裂肺喊叫声，他紧握手中的双枪向那只丧尸疯狂的扫射着，一声声的枪响，此刻就像是哀号般在克莱尔的耳边回响着。即使丧尸已经倒地，即使已经没有子弹，他依然不断扣动着扳机。直到十几秒钟后，史蒂夫才停了下来，他跪倒在地上，木讷的看着眼前的那具尸体。

“爸爸……爸爸……”他不断地重复这个单词。

这时在克莱尔面前的已不是那个自命不凡的男子了，此刻的他，弱小的想让人将他紧紧地抱入怀中，保护起来……

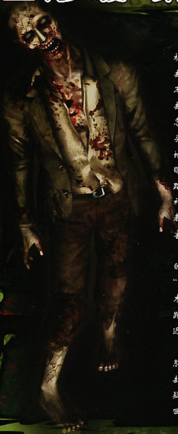
浣熊市的悲剧从马库斯博士复活开始，最初的感染者应该是安布雷拉公司那辆专列上的乘客们，此后便是洋馆、研究院、进而蔓延到整个浣熊市。在《维罗尼卡》中，被威斯克故意散布的病毒几乎是在转瞬间便将整个小岛和南极研究所全部感染无人幸免。同时，T病毒的发病速度也是极为迅速，0代中的霍华德在遭到丧尸犬袭击后不到一小时便发病变成丧尸袭击瑞贝卡，《生化危机》电影版初代中也有相似的剧情。然而，承载着主角光环的克里斯、里昂、吉尔等人却从未有过这样的危险，虽然游戏设定中有着秘密研究出的带有T病毒抗体的“绿色药草”、“蓝色药草”、“红色药草”，然而却不知为何一夜之间这些应该被列为最高机密的物事就遍布了浣熊市的大街小巷而且只有主角们才能发现。而且就算不吃药，主角们也能撑上七八个小时然后安然逃脱。好在从四代起，Capcom将T病毒换成了发病周期较长的Las Plagas，总算是填补上了这个漏洞。

相似游戏 《丧尸围城》

同样的制作公司，几乎一样的背景设定和游戏方式，更为狗血的是这次连药草都省略了，一些方便面狗饼干速食便当就能将虎狼般的病毒消匿于无形之中。好在本作没有什么深厚的故事背景，玩一玩也就是图个火爆热闹。



五、步履“蹒跚”的丧尸



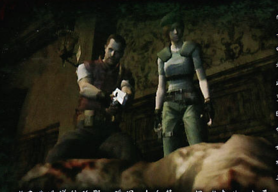
虽然瑞贝卡早已做好正面对决穷凶极恶的通缉犯比利·科恩的心理准备，却还是被列车车厢里的惨状搞得措手不及。她顺着微弱的人声走到车厢深处，却发现原来是个收音机在播送着新闻，忽然身边出现了一丝异动，瑞贝卡转过头来一看，身旁的“尸体”整体摇摇晃晃地站起来，并以血盆大口回应她关切的眼神。瑞贝卡惊得慌忙后退，却发现来路已经被另外两只丧尸挡住。空洞的眼神，挥舞的双臂和低沉的呻吟，一切迹象都在告诉瑞贝卡眼前的生物已经不是受害者，而是迫在眉睫的威胁。

好在丧尸蹒跚的脚步留给她充足的反应时间，看准空档，拔枪速射，两具“尸体”应声倒地，所有训练中积累的技术和经验成为制胜法宝，瑞贝卡敏捷地跑过仍在地上挣扎爬行的丧尸，闪躲开近在咫尺的扑咬，逃出了车厢。

剪裁得体的制服清晰地展示着她胸部的起伏，惊魂甫定的瑞贝卡暂时忘却了通缉犯，脑子里不停地旋转着一个疑问：那些死而复生的家伙究竟是怎么回事？

游戏文化 特别企划

六、无法“逃避”的开门



“在逃进洋馆的那一瞬间，吉尔第一次感受到什么叫做静得让人恐怖 虽然这里灯火通明，可是却没有任何人存在的迹象 周围的空气就像凝固了一般，吉尔能清晰地听到自己的呼吸和心跳声

“砰！”

一阵枪声打破了寂静，与此同时震耳欲聋的雷声也一同作响着 吉尔和巴瑞急忙向传来枪声餐厅方向前去调查情况，而威斯克则留在大厅确保安全 在餐厅尽头的门处，他们一同停下了脚步，巴瑞示意吉尔继续向前，自己则在这里留守 吉尔点了点头，然后她紧握手中枪一步一步的向门方向靠近 这时门那头发出了怪异的声响，这让吉尔突然有种不寒而栗的感觉 此时此刻世界仿佛变作一团无尽的黑暗，只剩下面前这扇锈迹斑斑的木门 她深吸了一口气，凝神屏气的扭动了把手，轻轻的推了一下门，“咔哒，吱嘎——！”门在发出了一串令人头皮发麻的声音后，缓缓的打开了 在昏暗光线的作用下，吉尔隐约看到了一个人影 她走过拐角，引入眼帘的是一个似乎正在咀嚼着什么的男人，以及一股扑鼻而来的浓烈血腥味 还没等她反应过来，一个东西突然滚到了她的脚边

那是一个已经被啃掉了半边骨肉的人头！

吉尔失声惊呼了起来，本能的向后急退两步 蹲着的男人似乎注意到了吉尔的存在，他缓缓将头转了过来 在闪电的白光下，出现在吉尔面前的是一张已经完全腐烂，血肉模糊的面孔……”

当年任天堂在N64上坚持采用卡带媒体而非早已普及的CD-ROM的原因之一就是因为CD光驱的数据读取速度过慢，无法满足动作游戏大容量数据交换的需要。的确如此，对于以卡带为媒介的主机而言，数据读取几乎是不需要时间的，而这个动作放到PS主机上就会长达2-3秒，这还是制作厂商针对主机特性优化之后的结果。对于场景众多的《生化危机》来说，频繁的读盘更是影响游戏体验的一大要素。于是，聪明的制作人便在读盘时加上了开门动画这一日后成为系列一大特色的设定。对于玩家来说，吱呀一声缓缓开启的门背后所隐藏的无尽可能和那三秒钟的等待时间，正是游戏最令人恐惧的一刻。惟一的例外是《生化危机4》的PS2移植版，由于在移植中并未在读盘时间上进行优化，在播放完开门特效后还会有长达5、6秒的“Loading...”画面，这也算是移植版饱受系列死忠FANS诟病的原因之一了吧。

对比游戏 《战神》

无缝读盘技术实际上是将读盘过程后台化到游戏过程中，在玩家靠近读盘点时便自动开始读盘，在些许牺牲游戏表现力的基础上让这样一款动作游戏的流畅度和爽快感大大增加。所幸的是，《生化5》中的读盘时间以及频率已经被降到了最低点。



左边的情景在《生化危机》全系列中简直不胜枚举，丧尸是出了名的慢性子，看看那些最速攻略影像就知道了，基本原则就是敌进我退，顶多是且战且退，除了必要的剧情战和BOSS战，其余战斗是能免则免，达人甚至能游刃其中，大跳华尔兹也绝非难事。这种选择并非功利使然，系列作（包括外传作品）在战斗中射击时角色全部移动不能，前几作的原地标准向左右转移动方式更是雪上加霜，既然敌人有运动能力上的先天不足，减少枯燥环节合理规避损失节省时间跑屋子找钥匙又何乐不为？

但是作为主要魅力点的丧尸成为让人避之唯恐不及的存在就有违常理了，运动型超强的丧尸犬、舔食者、追踪者、复仇者尽管令人头痛，其受追捧的程度却是有目共睹。那么制作者为何偏偏要把绝大多数的丧尸设定得如此慢条斯理？这也许取决于这类心智缺失的家伙们身上独有的一种浪漫气息……生化危机毕竟不是鬼泣，冒险最初追求的也并不是爽快感而是一种氛围、一种感觉。就像好莱坞恐怖电影里杀人狂魔永远是嘴角上扬，踱着方步，却绝不会跟狂奔逃命的被害人拉开距离——就是这样才会制造出紧张情绪和压迫感。

于是，在制作方委曲求全通过以智慧型寄生体替代丧尸的方式达成全民提速的目标后，玩家又不买账了，我们开始怀念那些举手投足都透着只有系列玩家才懂得解读的优雅、性感、浪漫的迟钝木偶们。这时候我们发现原来开发人员对此早有预料，比如四代中惊鸿一现的可爱橡皮人……

好吧，接下来让我们猜测一下六代中是否又会见到已经久违了的迟缓丧尸们？



对比游戏 《求生之路》

前不久口碑不错的《求生之路》仿佛故意叫板似的颠覆了丧尸的既定形象，这些身手比前生（生前？……）更加敏捷的家伙几乎个个拥有刘翔级别的奔跑资质，算是一次对前辈发出的勇敢挑战吧。



七、必然"坠毁"的直升机



■《生化危机》电影版中导演也不忘放入了追踪者用火箭筒炸毁直升机的经典桥段。

"直升机的轰鸣在瑞贝卡的耳边回响　第一次参加实战任务的她竟然就被派往调查郊区的离奇杀人事件，密集的雨点在狂风的催动下击打在舷窗上，仿佛预示着即将来临的噩梦

突然，一阵猛烈的晃动传来，直升机飞速地向下盘旋着坠落下去　'我们受到未知袭击，只能紧急迫降！' 未等众人作出反应，飞机已经在哀鸣般的引擎声中穿过浓密的树冠，重重地划着圆圈倒在了地上……"

"巨大的钟摆一下一下来回摆动，敲击着赤铜铸就的大钟，浑厚的钟声在浣熊市空旷黑暗的夜空中回荡

5 分钟后，当吉尔推开钟楼的大门来到庭院中时，一架大型军用直升机的而且确出现在了天空的尽头

'总算……结束了……'

吉尔的脸上露出了如释重负的笑容，可欢喜并未持续多久，从钟楼顶端传来的火箭炮发射声让一切重新变成噩梦

震耳欲聋的爆炸声中，追踪者狰狞的面容如同地狱的使者般让人窒息"

"直升机机枪喷出的火焰以摧枯拉朽之势将包围着里昂的敌人统统打入了地狱，硝烟散尽，里昂打开通话器：'谢了老兄，等回去我请你喝一杯　''呵呵没问题，我知道个好地方'

未等二人从轻松的气氛中回过神来，一只弹头已经从 RPG 火箭炮中蹿出，毒蛇般游弋着向目标冲去

轰的一声巨响，一路伴随里昂而来的直升机在青紫色火炎的噬咬下悲鸣着坠落崖下，化作一朵怒放的赤色妖花

'我保证你就是下一个了，赛德勒！'"



列位读者朋友到这里想必都已经看出来了，没错这就是"《生化》系列"十大狗血之坠毁的直升机。在《生化危机》的每一作中，都至少会有一架直升飞机坠落而亡，这已经成为了广大生化 FANS 预测游戏剧情的必备道具。

直升机坠落可以说是"《生化》系列"最为成功也是最被滥用的桥段了。其原因，一是基于游戏的设定，作为一款单人动作冒险游戏，在所有的《生化危机》剧情中，发生的都是在有限时间里的有限冲突，不可能出现大规模军队参加战斗的理由，而对单枪匹马闯龙潭的主角（玩家）来说，无论逃生还是补给甚至敌人，移动方便火力强劲的直升机就是最好也最符合游戏设定的支援了。其次，基于游戏性的考虑，这样一个强力的支援当然不可能自始至终伴随玩家，于是怎样用一个简单有效的途径去除这一要素便成为制作者要考虑的问题。让我们纵观一下历代生化作品中直升机的下场：

1：Bravo 小队原本正常的直升机莫名其妙地失去控制（威斯克的阴谋）。

2：几名群众演员驾驶的直升机在救援过程中坠毁，给玩家的求生之路制造了一个不大不小的麻烦。

3：钟楼前被追踪者击毁的军用直升机，以及被吉尔击落的尼古拉斯驾驶的直升机。

4：麦克驾驶的武装直升机，在协助里昂通过雇佣兵封锁线后被赛德勒带人击毁。

5：BSAA 的支援直升机，在协助克里斯和谢娃通过封锁线后被击坠。

至此，再加上被追踪者植入病毒后的布莱德，"《生化危机》系列"的直升机驾驶员死亡率达到了惊人的比例！

相似游戏
《三角洲特种部队5：黑鹰坠落》

原作电影讲述了 1993 年索马里战争的一场军事行动由于两架黑鹰直升机意外中弹坠毁后而演变成一场惨烈的激战。改编自电影的游戏《三角洲特种部队 5：黑鹰坠落》通过精心的制作让游戏极大地还原了原作的故事和战场体验。

八、威力强大的火箭筒



"几乎耗尽了所有的弹药，克里斯终于击败了暴君，巨大惨白的身躯抽搐着慢慢地倒在地上流出粘稠的血浆

不敢有丝毫停歇，克里斯来到了天台顶上将信号弹发射升空，引导救援直升机前来营救他们

这时，意想不到的事情发生了，垂死挣扎的暴君竟然冲破天花板来到天台上，用更加巨型化的利爪向克里斯展示着它的愤怒

闻讯赶来的吉尔也惊呆了，二人不断地将所剩无几的弹药倾泻在暴君身上，换来的却之后更加迅疾和猛烈的进攻

在躲过暴君一记凌厉的爪击后，力竭的克里斯被重重地撞到地上

"克里斯！"吉尔惊呼着想要冲上去，千钧一发之际，一个东西从上空盘旋的直升机上被抛了下来

"用这个！"布莱德大呼

趁着暴君被吉尔吸引了注意力，克里斯一个侧翻，抄起了那个武器：火箭筒，S.T.A.R.S. 被批准携带的最强装备

"再见了！"男人冷冷地扣动扳机

血肉染红了天际"

S.T.A.R.S. 作为浣熊市警署组建的"特别战术营救小队"，不仅队员和一般警察相比有着更高的素质，在武器配备上也更为精良。除去各种制式武器外，火箭发射器是小队成员被批准使用的最强武器。而在游戏中，火箭发射器永远都是玩家最后能得到的最强武器，用来对付体型巨大皮糙肉厚的最终 BOSS 实在是上佳之选，同时也是游戏每代必有的最终隐藏无限超级无敌大杀器。不过，也许是初代制作人由于机能限制所做出的牺牲，火箭发射器在近距离不能发射的铁律被无情地忽略不计了，当二周目里玩家在走廊中用无限火箭筒对着近在咫尺的丧尸群狂轰滥炸的时候，殊不知，你已经掉进了制作人精心设计的割草快感小陷阱之中。尤其是四代中出场的大名鼎鼎的 RPG-7，用来攻击装甲车的弹头在发射人面前爆炸的效果下男主角还能毫发无损地甩甩头发，高，实在是高。

相似游戏　《末日战争》

《末日战争》虽然号称 IGN 网站 2008 年度即时战略游戏，不过其兵种相克的规则却过于明显。肩扛火箭筒的工程兵作为步兵单位，在巷战中一旦进入掩体就变成了无坚不摧的铁壁，无论坦克、飞机、装甲车完全不在话下，移动缓慢的坦克甚至常常来不及逃出其射程就被击毁，实在是让广大玩家情何以堪。



九、最后的倒计时和爆炸

"'警告，警告，由于动力炉受损，自爆装置已经启动，请所有人员尽快撤离。'系统发出了爆炸前倒数的提示，克莱尔知道他们的时间已经不多了，她拉着雪莉往列车跑去，这时离爆炸已经只有5分钟不到了。在打开电源开关的瞬间，以为一切都过去了的克莱尔长长舒了一口气。但是当她抬起头的那一刹那，时间仿佛凝固了。那个最最不想见到的东西——暴君，正狰狞地看着她。

一场恶战之后，暴君终于倒下了。及时赶到的里昂和克莱尔一起开动了逃出浣熊市的列车。随着倒计时刻表指向终点大地突然震动了起来，气浪从后方以迅雷不及掩耳之势向列车袭来。克莱尔连忙抱住雪莉卧倒在地，静静地聆听着浣熊市地下研究所传来的最后的哀叹声……"

"爆炸前的倒数计时在一分一秒的过去。面对威斯克这个害死了无数无辜生命的混蛋，克里斯真想立即把他绳之以法。可是对于已经放弃人类身份的威斯克，克里斯攻击完全没有效果，并且还一次次的被威斯克重拳击中。正当威斯克准备再次动手的时候，爆炸而产生的火焰挡在了两人之间，让他无法继续攻击克里斯，只能无奈地丢下一句话，便狂笑着离开了。

克里斯急忙转身奔向在远处等待他的妹妹——克莱尔。在离最后的总爆炸只剩几十秒的时候，兄妹俩乘上飞机，看着南极基地在爆炸中沉入了海底……"

"艾达·王，这个里昂又爱又恨的女人，居然真的按下了定时炸药的按键。再看看手中的小熊钥匙扣，里昂无奈地扬扬嘴角。'很好很可爱……'

'快点离开这，这里马上就要爆炸了！'里昂一把抓住还没反应过来的阿什莉向快艇跑去。3分钟的时间对离开这里来说不算少，但是也并不宽裕。当里昂和阿什莉几乎是被巨浪推搡着冲出小岛的时候，身后的岛屿已经被滔天巨浪和滚滚浓烟吞噬了……"



■《生化危机3》中吉尔在导弹到达前与追踪者的殊死搏斗至今令人印象深刻。

"《生化危机》系列"一个很有特色的设定，那就是每代必不可少的最后的倒计时和爆炸。在《生化危机》的每一作中，在最后的爆炸之前逃离噩梦之源的紧张感和成就感，几乎是让每个玩家都津津乐道的体验。从玩家和制作人的双重角度来看，在游戏的最后关头，强大的敌人在主角更加强大的武器配备和数个小时的心理准备面前已经无法提供足够的紧张感，而爆炸的倒计时则正好填补了这一空白。

另一方面，从游戏剧情上讲，对于病毒泄露导致的危机，大爆炸不仅是毁灭一切以绝后患的最佳途径，也是背后势力掩盖真相的最好办法。同时，对于那些被病毒感染求生不能求死不得的生命而言，葬身火海也许是最好的解脱方式了。

十、通关时候的朝阳



"瑞贝卡和比利坐在山坡上凝视着远处的大爆炸，阳光洒在他们的脸上。经过一夜逃亡的他们总算是迎来了胜利的朝阳。比利摘下挂在左手上的半截手铐，狠狠的扔了出去。

"我想该是时候说再见了……"瑞贝卡抢过比利的狗牌，将它戴在了自己的脖子上，"我会在报告上写上，比利？科恩已经死了。""那么说了我现在应该已经是一具丧尸了。"比利站起来，拍了拍屁股。瑞贝卡注视了比利一会后慢慢抬起右手，向他敬了一个军礼，朝阳在她脸上洒下耀眼的金色光辉。然后她放下手，转身向着山下别墅的方向走去。比利站在原地一动不动的看着女孩远去的背影。"谢谢你，瑞贝卡……"

里昂一把拉起了掉入海水中的阿什莉。"来吧，我们回家。""这句话还真是动听呢。"女孩理了理被海水浸湿的金发，"总之任务完成了，对吗？"阿什莉抬起头望着Loen宽厚的肩膀。经过这漫长的逃亡，他们终于可以与该死的变异村民说再见了。此时东方的太阳正慢慢地升起，仿佛预示着他们的胜利。的确，一切都结束了，虽然在阿什莉的心中难免会留下一些阴影，但是同样眼前的这名男子也给她留下了难以磨灭的记忆。只可惜他的心中，只有那位神秘的红衣女子……

'那个女人……到底是谁？'

'她就像是我命中注定的一部份，好，我们别谈这个了'"

作为一款恐怖游戏，"《生化危机》系列"故事发生的时间基本上都是在太阳落山以后。理由当然很明显，艳阳高照朗朗乾坤又怎么能让人产生恐惧感？漆黑的夜空下，死寂的空气中传来若隐若现的低吼，昏暗的走廊尽头一个人影若有若无地摇曳着，惟有逃生者的脚步声在回荡。这正是"《生化危机》系列"所成功营造出的令人窒息的恐怖气氛。即便是《生化危机 4》，开篇进入村庄之时是艳阳高照的下午，然而在一个小时左右的流程后就回复到夜色之中，无处不在隐匿在黑暗中的敌人给玩家带来无比的恐惧和紧张，很多时候里昂只能依靠腰上的探照灯来寻找敌人，从冒险类型改为动作类之后，全然不同的压迫感带给玩家的是截然不同的恐惧体验。至于《生化危机 5》尽管主题是"阳光下的恐怖"，但随着游戏的推进，一些情节依然发生在夜色中。而伴随克里斯·雷德菲尔德离开苍茫的非洲大陆的，也依然是一轮冉冉升起的朝阳。

相似游戏《寂静岭》

《寂静岭》虽然有着多重结局的设定，不过其Good Ending通常也都是初升的朝阳和散去的浓雾。除此之外，《寂静岭》的结局同时还暗含着人性的救赎与自我救赎，和朝阳相辅相成起来比"《生化》系列"有了更深一层的含义。



邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫

三四月份是旅游的好季节，看了小九介绍了这么多期东瀛的风土人情，不知大家是否也产生了想去日本走走看看的想法呢？（笑）如果暂时无法成行也不要紧，“邪魔院”一定会发挥好窗口作用，将各位最想知道的内容及时地介绍给大家。有什么要求就尽管来信告诉我们吧！

另外，新年伊始同样是学日语的好机会，有这方面打算的玩家就从现在开始努力啦！小九也会尽自己所能来帮助大家。

东瀛采风

温馨的女儿节

女儿节，顾名思义，就是女孩子们的节日，又被叫做人偶节、雏祭。它是“传统五节”中的“桃花之节”，也是日本最重要的民间节日之一。女儿节最开始是每年的农历的三月初三，明治维新后改为西历3月3日。每到这一天，家中的成员都会尽量聚在一起祝福女孩子们健康平安地长大成人。不仅如此，女儿节当天父母还会为女儿设置好华丽精美的陈列台并由上至下摆放穿着日式和服的娃娃，日本人将这些娃娃称为雏人偶。



■用烂漫的桃花比喻花季中的女孩子是最适合不过了。

女儿节人偶

精巧的人偶娃娃摆放方法是很讲究的。通常来说陈列台会分为七个台阶，它们分别是：第一阶是一对天皇与皇后的宫廷人偶；第二阶是三名宫女，手持酒、酒杯及酒壶；第三阶是演奏音乐的五人乐队；第四阶是随从，外貌为一老一少的大臣；第六阶通常摆些小型嫁妆用家具；第七阶是牛车、笼、轿子等。



■普通家庭中如今已经很难看到如此华贵的女儿节人偶陈列台了。

设置好这样的一个陈列台一般需要15个人偶娃娃。这些手工制作的娃娃造价不菲，七层高的台子再加上作为背景的饰品，花费至少在15万日元以上。为了力图精简，现在很多人家在女儿节也会选择层数较少的陈列台。比如五层、三层或者干脆一层（日本人视奇数为吉数）。摆放时通常都在女儿节之前一、二个星期里的吉日开始做准备。另外比较重要的是，女儿节一旦结束，人们就要赶紧把人偶收起来，据说不这样的话将影响到女孩子的婚期，使得女孩子很难嫁出去。

女儿节料理

人偶娃娃陈列台第四阶上两名随从中间会放置着菱饼、雏霰和白酒等等，这些也都是女儿节的应景食物。蛤蜊是在女儿节最常吃到的海鲜，因为蛤蜊都是两片紧密结合在一起的，不同的壳一定无法密合，它寓意着女性对爱情的专一。另外还有些料理，譬如清汤、花寿司等等也是女儿节的餐桌上比较受欢迎的料理。

这里所说的白酒，即为用大米酿制的日本米酒，最初也是用于女儿节的庆祝活动中。其最出名的产地是福冈县的博多市，这里也同样是日本著名的拉面之乡。



■桃花寿司和蛤蜊搭配而成的女儿节料理。

小资料 传统五节

和中国一样，日本也有传统的民间节日。日语里将一年中按气节划分的五大节日称之为“五节句”，它们分别是：人日（一月初七）——七草节；上巳（三月初三）——女儿节、桃花之节；端午（五月初五）——菖蒲之节；七夕（七月初七）——织女星祭；重阳（九月初九）——菊花之节。

每逢在这些传统佳节，日本人便会举行各种各样的庆祝活动。和法定假日不同，传统五节更能体现出民间风俗与特色，也是整个日本文化中不可错过的一道风景。

流行与时尚

垃圾分类与回收

日本对于垃圾处理时的严格要求想必很多人都是早有耳闻的，这期小九向各位做一个简单的介绍。毕竟爱护环境每个人都有责任，大家也要每时每刻记得培养自己的环保意识哦！

笼统地讲，日本人通常会将垃圾分为两大类：可燃垃圾与不可燃垃圾。但随着社会的进步，生活中出现的新型产品也会带来一些新型垃圾，因此更为细致的分类也逐渐开始出现。比如不可降解的塑料、具有化学污染的电池与荧光管、可以直接回收利用的废旧报纸刊物等等，这些新增分类的最直接体现就是日本各种不同场合内五颜六色的垃圾箱。



■户外的垃圾回收点都会围上网，这样能避免苍蝇的光顾。

不但分类时要严格把关，垃圾在回收时也很有讲究。在一般的住宅楼或者街区内，不同的垃圾应该在规定的时间内统一投放到指定地点，其余时间是不能随便倾倒的，积累下来的垃圾则需要各个家庭自行收置。举个例子，如果周二是街区内回收可燃垃圾的日子，那么除了周二以外的日子，该街区内的所有居民都不可以私自倾倒垃圾。当然，回收时未按要求分类也是同样不允许的。



■日本人对回收垃圾的时间要求非常严格，所以回收点有时会热闹得像个集市一样，这是在其他国家不多见的景象。

看到这里有人会产生疑问，将垃圾堆放在家里卫生吗？回收垃圾时需要专门有人监管吗？首先，将垃圾使用封闭的环保袋分类收置在家中的固定地点，正常情况下短时间内是不会出现卫生问题的，对于食物类垃圾则可以喷洒消毒液来防腐防臭；其次，日本大部分街区在回收垃圾时都会采用各个家庭轮流值班的形式，这样既让每个居民为社区做了力所能及的事情，同时也培养了其自身的集体意识与自我观念，所以不按规定倾倒垃圾的情况也就鲜有发生了。

闲聊日语

さようなら よろしくおねがいします ありがとう

远离错误的语言习惯

很多人在学外语的时候想要表达一个句子，经常会不自觉地套用中文的语言习惯而闹出笑话。日语也是如此，生活中缺乏交流与锻炼，我们就很容易在使用时犯下错误。

前段时间在QQ群里有人问“不知道自己在烦恼些什么”这句话用日语怎么说。有人一听就随口说出自己的回答：“私は自分が悩んでいることはわからない”。乍看这样的句子貌似没有语法错误，但其本身却存在一个很致命的“中式”问题。同样是这句话的意思，日本人通常会用“自分が何に悩んでいるのかわからない”来表达。区别就在于，中文的语言习惯会让我们钻进“……は”这个句型结构的死胡同里，读起来非常生硬、别扭。而“……のか”则很好地体现出了一种略带疑惑的语感，表达也更加顺畅。

此外，在书信以及交谈中，可能很多人前面说着“です”，讲着讲着，后面就习惯性地全部变成了“だ”。由于中文的语言习惯中并不强调句尾的变化，所以文体一致这样的问题很多人都会忽视。若用了敬体就通篇都要用敬体，用了简体也要用到底，千万不要混着用。这也是平时与人交流中需要注意的一点。

除了上面所说的，还有一些地方譬如怎样对别人予以正确的称谓、敬语的恰当使用等等，这些都是我们在平时的交流过程中容易暴露出来的问题，只要经常进行总结，多多进行实际的读写，时间一长就自然可以远离错误的语言习惯。

多边共享区

ENTER THE GAME

曾经有许多读者来信给我们说想要通过杂志了解更多在游戏中出现的相关知识，因为即使是我们最常见的也未必知道它的由来和根源，所以从本期的“多边共享”开始我们就新增了一个叫做“多边小百科”的栏目，意在能够帮助玩家对游戏有更深一步的了解。本期我们就为大家带来了平台动作游戏起源的介绍，对于这个在熟悉不过的游戏类型，你究竟对它们有着怎样的了解，是否知道它真正的起源呢？接下来的文章将会告诉你真正的答案。

主视角射击玩家利器

丁丁提供

最近丁丁的一个好友刚刚买了X360和电视准备好好的大战一番，因为他是个军事迷，所以都推荐了一些《战争机器》啊，《使命召唤 战火世界》之类的游戏给他。可惜不久这位朋友就告诉我拿手柄玩主视角射击实在是太难了，玩得很郁闷。的确是这样，让习惯了键盘鼠标配合的人去用手柄会很别扭。不过最近有家国外公司倒是推出了很有趣的一款周边，专治FPS“瞄不准”症状。

它是一组摇杆加鼠标的套件，几乎是从手柄和PC的操作方式中各自抽取了最方便的元素组合在了一起。既不用忍受WASD的按键手感，也不用受困于右摇杆缓慢的瞄准。这款被称为MoBi的手柄还支持很多自定义功能，相信比较适合刚刚由PC跨入家用机游戏领域的玩家。不过遗憾的是目前这款手柄还是只支持PS3和PC，希望这家公司也赶紧推出相应的X360款吧。



最佳领便当奖

火云提供

在拍摄影视作品中领便当通常意味着这一天的拍摄已经结束，演员可以收工回家洗洗睡了。通常临时演员以及跑龙套的角色都能够以最快的速度领到便当收工回家，在周星驰的《喜剧之王》中这一点得到了最佳的诠释。久而久之那些在影视作品中一出现就挂掉的行径，也开始被人们称之为领便当。当然，游戏中的角色领便当那更是家常便饭，干一行爱一行，杂兵们的出现就是为了突出主人公们的高大威猛气宇轩昂，而又有哪些角色出镜次数最高而且领便当的速度最快呢？本次的“多边共享”火云就要与各位分享一下国外网站评选出的游戏中最佳领便当奖。

丧尸

代表作：《生化危机》系列、《丧尸围城》、《死亡之屋》系列、《求生之路》等

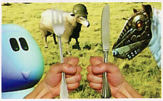
这两年越来越多的游戏中开始出现丧尸的身影，以消灭丧尸为主的游戏也是层出不穷，这是因为丧尸们不仅价格便宜量又足，拥有“传染”特技的它们从来不用担心会缺货，而且拥有谁见了都想揍的恶心面孔。况且我们完全不必担心杀了从“他”变成“它”的丧尸会有罪恶感，所谓你不下地狱谁下地狱，赶快冲上来变成主角们的枪下鬼吧！不过近几年丧尸们有开始从傻头傻脑半分钟走一步的痴呆状态，演变成百米速度惊人飞檐走壁不在话下的趋势，看来它们对领便当这份工作已经表现出不满了……



羊

代表作：《战火兄弟连 地狱之路》、《百战天虫》系列、《瑞奇与叮当》系列等

没错，如此可爱又毫无杀伤力的动物在游戏中的日子可不是那么好过，通常在描述战争场景的游戏中，出现几个被战火无情波及的羊，无疑更增加了几分煽情的效果。可怜的羊儿多数成了战争的牺牲品，而且大部分还死在农场中。不过像《牧场物语》之类以饲养为主的游戏中，它们通常都能够得到比较好的结局，而且即使我们想折磨一下这个可爱的生物，游戏中也不会为我们提供这个机会。



植物

代表作：《恐龙危机2》、《马里奥》系列、《皮克敏》系列、《塞尔达传说》系列等

你没有看错，任天堂的游戏中植物通常都得不到什么好下场，这是因为任天堂的游戏大部分都是全年龄，既然不能让面目狰狞的怪物出现在小朋友的面前，那么现实中常见的花花草草便倒了霉。它们通常不是被设定为从下水管中生长出的长着牙齿的食人花，就是顶着一片叶子的人形生物，但最终它们的命运大多数都是被大胡子水管工狠狠地踩在脚下。



忍者

代表作：《忍》系列、《天诛》系列、《忍龙》系列等

游戏在某种程度上也是一种文化，所以创作者们更愿意将带有自己国家特色的东西灌输进去以引起更多人的共鸣。忍者这个对于我们来说既熟悉又神秘的职业便成了日式游戏中的常客，以忍者为主角的游戏数不胜数，当然，这些游戏中主角的对手基本都是他的同行，他们的生命力基本低于或等于一发忍者镖的威力，还是那种最低攻击力的。



警察

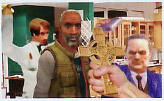
代表作：《横行霸道》系列、《黑街圣徒》系列、《杀手47》系列等

代表着正义的警察无疑成了渴望扮演犯罪分子的玩家们最佳的发泄对象，但通常你在游戏中惹了他们绝对没有什么好果子吃，他们会出动全城的警力拉着警报对你实施24小时不间断的通缉，你永远也不知道这个游戏中到底有多少警察。如果在游戏中警察作为你的盟友出场，那么恭喜你，他们很可能在下1秒钟就被突然出现的怪物干掉，尽管他们手中拿的都是最精良的装备，但是这些装备的威力通常还没有你手中的一把匕首或一根木棍大。



科学家

代表作：《半条命2》、《潜龙谍影》系列等



代表着人类最高生产力的职业在游戏中的日子也并不是那么好过，虽然他们手中往往都掌握着游戏中关键的科学技术，但是制作者为了能够让玩家经历更多的磨难，往往会在科学家们兴冲冲地告诉主角他研制的武器如何如何杀敌人与无形之后让其扑街。我只想说一句：悲剧啊！

恐龙

代表作：《怪物猎人》系列、《古墓丽影》系列、《恐龙危机》系列、《恐龙猎人》系列等

玩过了代表作中的这些游戏之后，你会明白这些史前的地球统治者为什么会落得灭绝的下场。没错，这些实力和外貌都拉风的生物绝对是玩家们显示自己实力的最佳选择，潇洒地征服一头庞然大物后的成就感无与伦比，于是玩家们开始争先恐后地采取猎杀的行为。



面具男

代表作：《杀戮地带》系列、《星球大战》系列等



在游戏中戴着面具的人都是很极端的，他们不是拥有超凡的实力或神秘的背景，就是已经被批量生产的杂兵。最近风头正劲的无疑就是《杀戮地带2》中红眼面具海尔刚星人，披着披风的三红眼狙击手非常拉风，可惜的是他们充当的角色依然是炮灰……

魔法豆豆的世界

晴天提供

世界各地的游戏玩家充满了无穷的创意，他们总是能够使用让你意想不到的方式来向你表达他们对游戏的爱，今天要为各位介绍的这位名为Faith的玩家就在网上展示了他自己亲手制作的《最终幻想Ⅳ》全角色魔法豆豆拼图。这些拼图全都都由作者使用魔法豆豆一颗一颗地摆放出来的，这些魔法豆豆完美地还原了原作的点阵效果。想要拼成堪比游戏的精致角色图案可不是一件容易的事情，Faith花费了近一年的时间才将全部约30种角色图案拼成。

逐渐使用魔法豆豆创造游戏中的人物已经成为了Faith的最大爱好，而他手中诞生的作品也越来越多。除了《最终幻想Ⅳ》之外，他还创作了《勇者斗恶龙》系列、《光环》系列等许多大家熟悉的游戏角色。当然，这些角色被魔法豆豆表现出来的效果都是点阵8位的，其实这也是一种不同的魅力。













《春丽传奇》终于还是雷了

胜负师提供

“街霸”，注定是今年最重要的游戏关键词之一。随着《街霸Ⅳ》的全球热卖，曾在玩家中造成话题的电影《街头霸王 春丽传奇》也终于揭开了不怎么神秘的面纱，于2月27日在北美1136家影院上映。制片方曾以“打造最符合游戏的原汁原味的电影”为口号，让不少玩家为之期待，不过在影片上映之前，大部分玩家已经被那几个素质低劣的预告片炸得里嫩外焦，《春丽传奇》几乎包含了大雷片应有的全部要素。仍对此片抱有一线希望的朋友在2月27日之后也终于可以死心了，本片的首日票房惨不忍睹，仅175万，首周465万的票房数据也宣告了《春丽传奇》将血本无归。

观众给本片打出了5.6的低分，“游戏迷会对这部电影感到愤怒，因为它把原作改得体无完肤”、“太过滥用动作戏而让这部电影显得非常地爆米花”、“毫无头绪的犯罪电影和没有任何逻辑的罪案调查”等负面评价也真实地反应出玩家的观众感受。

其实在多年前，美国人就拍过一部《街霸》雷片，由动作片明星尚格·云顿主演，剧情非常无厘头，但却靠着《街霸》的旗号和尚格·云顿的号召力，在全球卖了近1亿票房。如今《春丽传奇》的惨败只能说明玩家们再也不那么好忽悠了！而这部影片也再次证明了游戏中的人物在大银幕上的水土不服很难医治。



NBA球星和PS3的不解之缘

纱迦提供

在本年度的NBA全明星赛上，EA举办了《NBA Live 09》的比赛。在这场比赛中，好多NBA球星都带来了自己的个性PS3！除了这些极具特色的主机外，这些明星还爆了不少和PS3有关的猛料！

★姚明有一台激光雕刻龙纹的红色PS3。

★LBJ最爱的游戏居然是PS3的《Buzz问答》，就是奖杯超级好拿、但必须专用抢答器才能玩的神作……

★蒂姆·邓肯和罗宾逊是FTG忠实粉丝，最近决定从《致命格斗对漫画英雄 宇宙》转行改打《街霸4》。

★Shaq依然为他的自创游戏《Shaq-Fu》而感到骄傲，没错，就是那个被众多媒体评为史上最烂游戏前十名的《Shaq-Fu》。

★当天超音速队的杜兰特在Sony包厢狂玩《MLB The Show09》，一直玩到PS3坏掉，真是太猛了。

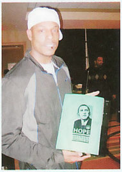
★灌篮王内特·罗宾逊的罚球鞠躬是玩《使命召唤》时想到的，谁能告诉他玩的是几代？

★《NBA Jam》至今仍是众多球星的最爱。











《鹰击长空》使用1亿美元卫星技术

GeoEye 公司花了大约 1 亿美元将一颗卫星发射到天上，让你能够在育碧的空战新作《鹰击长空》中看到真实的地形……呃，说得夸张了些，不过育碧的这款新作确实是使用了 GeoEye 公司挂在 423 英里高空中的卫星。

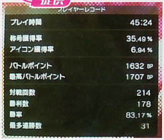
GeoEye 的 Ikonos 卫星能够拍摄到地面上 16 英寸长的物体，而《鹰击长空》中的地面地图就是使用这些卫星图制作的，再配合育碧的 3D 估算技术，创造出精确的三维地形图。用这样的技术，他们完全可以创造出一份地球的立体地图。GeoEye 公司市场及公关部副总裁 Mark Brender 说，在这种技术制作的立体地图面前，其他飞行游戏的地图只能算“卡通地图”。



其实 Google Earth 也曾经推出可以让用户驾驶飞机在立体地图中飞行的程序，不过仅限于极少数有立体地图的地区。如果 GeoEye 与育碧的这种技术真的可以方便快捷地创造出逼真的地球立体地图，那么也许哪一天会出现一个跨越地球的空战游戏，玩家有空的话可以飞到自己家乡逛一圈。只不过如果真有这么一款游戏，那肯定只能在线玩，通过服务器读取地图数据，因为整个地球的立体地图数据估计一万张蓝光碟也不够装吧！

levelup.cn 提供

谁说女子不如男



杏野春奈不止是一名日本写真偶像，事实上她自称为“游戏偶像”。这位自 14 岁（现年 20）出道起就因为酷爱游戏而声名远播的女孩是真正的核心玩家，号称拥有总值超过 1000 万日元的各种游戏相关产品收藏的她，现在酷爱《街头霸王 IV》。

在网上可以找到很多有关杏野春奈酷爱游戏的报道，比如春奈连续奋战 36 小时《超时空之匙》不知疲倦，春奈玩《超级马里奥兄弟》1-1 可以闭着眼过关，春奈为测试 FC 版《街霸 II》卡带的坚固度把卡带放进冰箱里冻、放进烤炉里烤、从楼梯上丢下去摔……。

近期，这位“游戏偶像”再次成为了瞩目的焦点。她在自己的博客上贴出了自己的《街头霸王 IV》对战成绩表，全部 214 场对战中胜 178、败 36，胜率高达 83.13%！顺便一提，她玩的是 PS3 版。现在，春奈在自己的博客上邀请各路英雄豪杰前来对战，她的 PSN ID 是“annoharuna”，玩家可以加她为好友。所以，下次在 PSN 日服上见到这个名字时，请格外留神不要被她打败哦。





成就你高薪之路！



上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画产业发展迅速，盛大、第九城市、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。

国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与我国著名数字艺术教育机构CIA数码合作，引进国际先进的游戏影视动画教育经验，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第29期），有关事宜公告如下：

招生计划：

三维游戏影视动画专业研修班 （全日制1年） 招生人数：60
培养目标：培养传统美学素养及动画理论，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏建模、游戏贴图、游戏动画、影视片头动画、影视特效、后期制作与栏目包装、动画与音效合成等专业技能。

游戏程序设计专业研修班 （全日制1年） 招生人数：30
培养目标：系统学习C++网络游戏设计语言、JAVA手机游戏设计语言，掌握游戏编程方法、技巧和经验，了解游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计等知识，全面掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的能力。

视觉时尚设计专业研修班 （全日制1年） 招生人数：30
培养目标：培养全球顶级视觉时尚设计理念，全面掌握专业策划、文案、摄影、平面广告设计、影视包装视频制作、室内装潢设计、建筑效果图制作、展会设计与效果、建筑效果表现与动画制作能力。

证书：完成学业通过考核者将颁发上海大学成人教育学院结业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加上海市紧缺人才计算机CG创意设计岗位资格认证、Maya和3ds max官方认证考试。

就业：成绩合格者择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑、会展制作公司就业。





上海大学CIA嘉定校区：021-62539082
报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室。

CIA人民广场校区：021-63500756
报名地址：上海市贵州路189号2号楼5楼

多边小百科 GAMEPEDIA

新栏目《多边小百科》将致力于为大家献上在平时游戏过程中不容易了解到的游戏知识。

自从杂志实行游戏类型中文化之后，很多玩家对于一些类型的确切分类还不甚了解，这期就让我们一起看看平台动作游戏吧。平台动作游戏的定义：主要通过跳跃在平台间移动或越过障碍物到达终点的游戏。

文 尼亚

平台动作游戏



一、跳

青蛙 FROGS

机种 街机 | 厂商 Gremlin | 发售日 1978年



可以说“跳”这个动作代表着平台动作游戏，同时“跳”也是这个游戏类型贡献给游戏界的最宝贵财富，很难想像现在的电子游戏中如果不存在跳这个元素会是什么样子。不会跳的游戏当然有很多，很容易就能举出例子，比如所有的文字冒险游戏……好吧，在可以控制角色移动的游戏中，不能跳的游戏类型还是很多的，比如大部分RPG、动作冒险游戏、一些战术射击游戏等等，这些是出于游戏理念的设计，我们放过那些设计出不会跳的游戏角色的制作者吧。

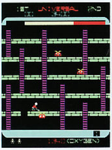
第一款加入“跳”这个动作的游戏是位于美国加利福尼亚的街机商Gremlin于1978年制作的《青蛙》，玩家控制一只青蛙在池塘的莲叶上左跳右跳，伸出舌头抓蝴蝶吃，如果能在游戏的限制时间吃到一只蜻蜓就可以在游戏结束后免费再玩一次。

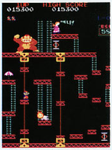


▶从《青蛙》的街机框体可以看出，池塘可不是用游戏画面表现的，只是框体上的实物布景而已。

二、谁是第一名？

很多人都认为任天堂的《大金刚》是第一款平台游戏，但也有人认为《恐慌空间》才是第一款，这是一个比较有争议的话题，先看看两个游戏的截图吧。





恐慌空间 Space Panic

机种 街机 | 厂商 Universal | 发售日 1980年

大金刚 Donkey Kong

机种 街机 | 厂商 任天堂 | 发售日 1981年

《恐慌空间》的名字也许大家听起来很陌生，但是如果提到它的衍生作品，那么您一定不会充耳不闻——《淘金者(Lode Runner)》。游戏的玩法也便明了，控制一个太空人在平台间移动，通过梯子可以爬上爬下，还能在砖地上挖洞，当外形生物陷入洞中之后，可以走上去把它们踩死。虽然游戏里没有跳，但不可忽视的是其中的两个关键点——平台间的移动和“踩”，《恐慌空间》对以后的平台游戏的影响不言而喻。

《大金刚》则是实实在在的平台游戏，最初任天堂于1981年7月发售街机版，后来被移植到无数个平台上，年纪稍微大一些的玩家应该都不陌生。游戏中大金刚绑架了女主角波林(Pauline)，带着她爬上建筑的顶端，不断扔下滚动的木桶并放小兵阻碍马里奥爬上来救他的女友，其实最开始是没有马里奥这个名字的，当时的大叔名叫“跳跳人(Jumpman)”，而且他当时的职业还是木匠。



▲《大金刚》的街机实物。

作为宫本茂的第一款游戏，《大金刚》就已经充分展示了这位大师让人钦佩的幻想力和设计能力，开创了太多让后人效仿着前行的道路。《大金刚》中有很多值得我们品味的东西：

经典的英雄救美的剧情第一次在游戏中通过过场演出表现；跳跃和攀爬梯子相结合的关卡设计成为日后很多游戏的标杆；游戏的关卡设计非常精彩，包括几十个关卡，分为四个风格迥异、越来越难的主题，《大金刚》是当时最复杂的游戏；《大金刚》是第二款拥有复数关卡的游戏(第一款是Midway Games的《Gorf》)；游戏的名字最初是《顽固的哥斯拉(Stubborn Gorilla)》，但宫本茂在翻看了一些英日字典之后，发现“Stubborn和Donkey”、“Gorilla和Kong”是同意词，于是改为了现在这个更简洁的朗朗上口的名字。

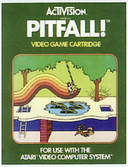
三、单屏关卡时代

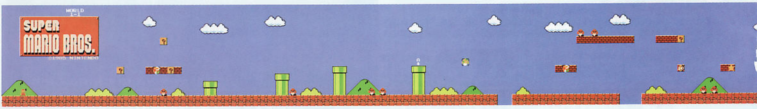
陷阱！ Pitfall!

机种 雅达利2600 | 厂商 Activision | 发售日 1982年

“连起来的关卡，第一次的丛林大冒险”

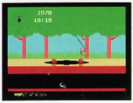
随着《大金刚》这款平台游戏获得的巨大成功，越来越多的平台作品与玩家见面。但是因为机能问题，当时的平台游戏都只能将关卡设计在一个屏幕的显示范围之内，也就是说一个屏幕就是一关。然而Activision的制作人David Crane做出了全新的尝试，他为雅达利2600主机开发的这款《陷阱！》就拥有和其他单屏关卡的平台游戏不同的表现形式。





早在 1979 年，他就已经研究出如何在显示器上显示出一个接近真实的奔跑的小人，1982 年他终于将之用在了游戏中，他在采访中这样形容创作时的情景：

我坐下来，面前摆一张白纸，我在中央画了一个火柴棍样的东西，我说：“好了，我现在有一个奔跑的小人儿了，让我们把他放到路上吧！（于是我画了两条横线。）道路在哪里？在丛林里吧！（于是我在背景上画了一些树。）他为什么要一直奔跑？（于是我画了一些等着他去收集的宝藏和要躲开的敌人。）”就这样，《陷阱！》这个游戏的框架在十分钟之内便诞生了，接着在编程的过程中却花去了我 1000 个小时才最终将之完成。



《陷阱！》拥有连续的长条形关卡，但是关卡的场景被分为一个屏幕、一个屏幕显示出来，移动到屏幕边缘便进入下一个场景，所以实际上它是一个不能及时滚动的卷轴式平台游戏，但是因为机能的原因，只能如此表现……就好比 PSP 版的《无双》系列”都要把场景分成一块一块的。游戏提出了很多机关和障碍的设计方法，包括减慢行进速度的泥潭、流沙、滚动的圆木、响尾蛇、蝎子、鳄鱼……它们都被用在关卡中，阻碍着主角 Pitfall Harry 的探宝之路。

◀最经典设定：荡秋千一样越过危险的陷阱，掉进去就要被蝎子吃掉了！

马里奥兄弟 —— Mario Bros.

机种	街机	厂商	任天堂	发售日	1983年

“水管兄弟的第一份工作”

为了和更广为熟知的《超级马里奥兄弟》区分开，我们经常以《水管兄弟》之类的别名称呼 1983 年发售的《马里奥兄弟》。它被搬上了十几个平台，总共推出了二十几个版本。这次马里奥终于开始了他之后一直从事的职业——水管工，同时他的老弟路易也以 2P 的身份出现，早期的游戏中，兄弟二人的惟一区别就是衣服的颜色。



游戏中他们的目标是修理纽约的地下水管道，其中充满了乌龟、螃蟹之类的有害生物，那时候的乌龟还不能通过踩壳让他们缩进去，玩家需要跳起来顶平台，将坏蛋们顶翻，之后跑上去踢飞它们。游戏的关卡设计比较简洁，左右连通的场景算是很有新意，但是游戏中平台的结构并没有变化，只是在敌人的配置和地面的光滑程度上有所改变，但是因为其出色的游戏性并且可以双人合作，而且之后又多以小游戏的形式附加在《超级马里奥兄弟》的系列游戏之中，所以广受玩家喜爱。



▶看到这经典的场景，应该会有不少人想要找到这游戏再玩上一把吧！

四、卷轴的起源

很多第一次出现在世间的新事物都不会立刻成为主流，而被人们铭记的大多是该种新事物最广泛被人们接受的作品。对于平台动作游戏，被人铭记的就是《大金刚》和《超级马里奥兄弟》，而作为第一款卷轴游戏（Scrolling）出现的《跳跃的虫子》就鲜为人知了。

卷轴形式的画面表现效果和它的名字一样直观，就像缓缓展开的画卷。实际游戏中，就是要在不改变屏幕显示区域大小的前提下，让一长条画面滚动显示。初期机能不足的前提下，有一个取巧的方法就是在滚动显示关卡障碍等布景的时候保持最内层的背景图不变。《跳跃的虫子》就是很好的代表性作品——它直接连背景都省掉了……

跳跃的虫子 —— Jump Bug

机种	街机	厂商	Rock-Ola	发售日	1978年

“第一款卷轴游戏！”

首先，游戏中玩家控制的不是一只虫子，而是一辆车。

玩家在游戏中开着一辆不停跳跃的小车，蹦过各种平台，场景——城市、金字塔、水下场景等等，和其他游戏不同，主角的车一直在像一只虫子一样跳动，无法像普通的车那样在路面平缓地前行，玩家可以通过上、下键控制跳跃的高度和落地的距离，还需要一边前进一边射击敌人。

但是在那个平台游戏初生的年代，尽管《跳跃的虫子》拥有开创式的水平和垂直两个方向的卷轴游戏方式，但是并没有长久地停留在人们的记忆中。它留给我们的是一种超前的意识。



五、卷轴的进化

卷轴的一个重要参数是滚动速度，为了不让连续滚动的画面出现跳跃的情况（也就是我们现在常说的掉帧），保持步进距离短而且均匀的滚动速度是关键，其实也就是现在强调的帧数，一定的模糊效果也能让卷轴画面更平滑。

在许多厂商地不断尝试中，卷轴系统已经越加成熟，在《跳跃的虫子》之后出现了很多代表作品：



◀1982 年 8 月，Taito 推出的《丛林之王（Jungle King）》以一个像泰山一样的男孩为主角，将《陷阱！》中第一次用到的“荡秋千”动作发扬光大。



▶1982 年由 Irem 推出了直接受《跳跃的虫子》影响的战车卷轴平台游戏《月球侦察队（Moon Patrol）》。



◀1984 年 Taito 发售的《影子传说（Legend of Kage）》将平台游戏发展到一个全新的境界。



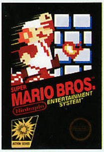
▶1984 年南梦宫的招牌吃豆人成功转业，《吃豆人大陆》街机版推出，他在之前卷轴游戏的简单的平台跳跃基础上更进一步将场景和障碍做得更加有趣味性。

六、永远的水管工

超级马里奥兄弟 —— Super Mario Bros.

机种	FC	厂商	任天堂	发售日	1985年

“电视游戏界的奇迹！”



游戏史上销量第一的作品——《超级马里奥兄弟》以其 4 千万的成绩被收入世界吉尼斯纪录，同样怪物级的作品《口袋妖怪 红・绿・蓝》和《俄罗斯方块》也仅仅有 3 千万多一点儿的销量。这个被最广泛接受的游戏作品将平台游戏彻底发扬光大。它是世界上最流行、持续时间最长的系列作品之一，因为这个经典的作品，红白机仍然在很多人的电视前工作。相信没有人没玩过《超级马里奥兄弟》吧！以现在人的眼光，你可以不再喜欢玩，但是就像喜欢听摇滚音乐的人不能诋毁披头士乐队一样，你无法诋毁这款对游戏界拥有深远影响的作品。

《马里奥》的剧情可谓千古不变，库巴绑架了蘑菇公主碧奇，马里奥兄弟要冲破库巴设置的重重阻碍，到库巴的城堡中救出公主，得到自由的碧奇公主会感谢马里奥拯救了世界，等到马里奥数不清第多少次救出公主之后，公主终于在马里奥的脸颊上印上了她红红的唇印。



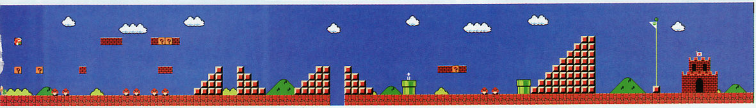


七、“未完成”

作为最早出现的游戏类型之一，当代的动作游戏很少有不以《马里奥》为启蒙的作品，平台动作游戏的那些经典设定一代代流传并被不同的作品发挥到极致。除了尽人皆知的“《马里奥》系列”作品，各个公司也都有自己拿手的平台动作游戏，世嘉的《刺猬索尼克》、育碧的《雷曼》、顽皮狗的《古惑狼》……马里奥自然也没有停止拯救他心爱的碧奇公主的大冒险，《超级马里奥 64》是第一款可以转动视角的 3D 平台动作游戏，备受好评的《超级马里奥银河》等等……

平台在空中移动，跳过沟壑和断桥，终点只有一个，但是却有数不清的关卡。下期“多边小百科”将为您介绍平台动作游戏在卷轴时代之后的辉煌。







胜负师：花巨资购入《铁拳6》行货街机的nfx君最近又把家中的街机升级成了《铁拳6 血统叛乱》，这一次他如约为我们带来了《铁拳6 BR》的体验报告，并提供了升级套件、框体内部结构等罕见照片与大家分享，nfx君对游戏的爱的确让人钦佩。而《幻想自白书》是在上个月的“邮箱暴走事件”中少数被挽救的稿件之一，这篇文章也很有意思。作者以幻想小说的方式大谈自己的游戏主张以及对主机大战的看法，而且他也表示出自己对游戏产业一家独大的担忧，而对于未来游戏产业发展方向的无责任猜想和臆断也是为了阐述自己观点的需要，读者朋友们大可一笑了之，不必太过严肃。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

铁拳6 BR 街机体验报告

大年夜的清晨，我忽然接到一个由杭州打过来的电话，对方是神采飞扬娱乐有限公司的工作人员，他们告诉我《铁拳6 血统叛乱》（以下简称《BR》）的升级套件已经到了，听到此消息有点激动得不敢相信，没想到这次中国版本的到货速度完全不比海外版慢。根据《铁拳5 暗之复苏》的经验，日本机街的海外版一般要晚发售一个月，日版在一个月之内会对平衡性和版本号有所调整，或者有TIME RELEASE（时间释放）等隐藏要素设定，不过这次《BR》实现了全版本统一。发售一个月之后经过日本玩家的游戏测试，《BR》的平衡性令人满意！不但没有出现任何不良BUG，而且对战热潮比起一年前《铁拳6》有增无减！因此随后而上的韩国版本、海外英文版和中国大陆行货版的《BR》全部和日版统一，没有再做任何判定或者其他的修改。确实要赞美一下《铁拳》制作组的工作人员，给我们带来这样一款完美的《铁拳6》强化版。

我在购入升级套件后，便有机会第一时间与《BR》进行亲密接触，以下是我的体验报告，希望可以解答“铁匠”们的一些疑问。

Q：《铁拳6》与《BR》之间，是否可以继承卡片资料？

A：相信这是原本《铁拳6》的街机玩家十分关心的问题。请放心，南梦宫这次十分厚道，6代的战绩、胜率、道具、金钱全部继承，只是道具和装备会被脱下来，根据玩家需要重新穿一次就行了。段位继承方面则是CHAMPION（日版为“夜叉”）以上回到ROGUE（飞燕），CHAMPION以下回到1ST DAN（初段）。因为在《BR》当中每个角色都增加了大量目不暇接、种类丰富的新道具，如果你之前磁卡里的金钱不足的话，还是要努力多赚点儿钱哦！另外，在玩《铁拳6》的时候，当一方输掉或者投币开始游戏时，想插入卡片须等到选人画面出现以后才可插入。而这一作中，无须等待，任何时候卡片都可以推进去，这也是十分人性化的改善。

Q：相对于前作画面是否有所进化？

A：《BR》的画面更加细腻，旧场地的光源被调整，部分场景重新进行了修饰，十分漂亮。原来旧版本6代令人诟病的锯齿现象在《BR》中也得到了改善，画面柔和了许多。

Q：《BR》追加了哪些新要素？

A：在BR当中，不仅仅追加了新角色、新场地、新招式、大量的全新装备道具、新的BGM音乐，而且连系统界面也是焕然一新，系统语音完全重制。而且在随机选取场地时，还有不能直接选的隐藏场景可以使用，新鲜感十足，估计日后都将成为家用版《铁拳6》的追加要素。此外还有发型DIY系统，很赞！

Q：在平衡性与系统方面有什么改变？

A：相信这也是很多“铁匠”最为关心的问题。目前在一些国内外的铁拳站点和论坛上，都对各角色的变更点进行了详细说明，由于角色数量众多，这里不方便一一说明。关于系统变化，这里就简单说一下个人的感受和体会。

①横移动的操作比《铁拳6》更细腻。在使用三岛家、保罗、尼娜、布莱恩等角色的特殊步法时，感觉更明显，这对战术运用有很大帮助。

②部分招式的追向性能削弱。比如杰克6的右钩拳这种在《铁拳6》里专打对手右横移的招式，现在也可以从右侧横移回避了，类似的招式都进行了判定的修正。

③墙壁滞留时间变短。在前作中一旦被打到墙壁上，角色的硬直非常大，而在《BR》中，人物上墙后的硬直很短，这样能进行追打的招式威力便小了很多，减少了墙壁连续技疯狂暴血的可能性，增加了游戏的对抗性。

④站立途中技的指令输入变严格。在《BR》中，人物要确实地蹲下以后才能正确输入站立途中技的指令，如果在蹲的瞬间就输入的话，很容易出错招。这是为了避免有些玩家频繁利用瞬间蹲下出起身技的方法来凹将对手浮空的概率，这是个很不错的修正。

⑤连续技更加丰富。由于每个人物都增加了很多新技，旧技也被改良或形态发生改变，并加入了不少新“崩地技”（这是《铁拳6》的新系统，改变了原先连续技的基本构成）所以在《BR》中每个人物都有更加丰富多彩的连续技可供发掘。

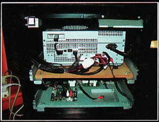
《BR》的真正核心还是在对战上，这也是众多铁匠所关心的话题，如帧数、招式性能的改动、新的战术等等。作为一个经久不衰的格斗系列，《铁拳》的每一作都在精益求精，对每一个小细节都追求着进化。当然，此次进化版推出也是为了推波助澜，使《铁拳6》在玩家当中的口碑再次提升，对于当今的街机产业和格斗游戏市场有着非常积极的意义。我们有理由相信，今年秋天发售的家用机版《铁拳6》将会再创辉煌。而现在，街机版《铁拳6 血统叛乱》的到来也将使今年的格斗之夏更加火热！

让我们一起期待夏日的“斗剧2009”，相信真正的《铁拳6》之战，现在才刚刚揭开了序幕……

文 nfx



◀这就是升级套件的尊容了，由一块硬盘和一个USB解码器组成，另外一个箱子里还有海报、贴纸、面板等配套物品。



◀打开筐体下面的保护门，取出传说中的SYSTEM357基板，把《铁拳6》的硬盘取下，再换上《BR》的硬盘即可。



▶更换控制台贴纸的工作很烦琐，不过也很有趣，注意说明是全中文的。



▲升级需要20分钟左右，第一次开机会有平八的特写动画，之后就不会再看到了，很珍贵哦！





▼安装完成后的框体就是这个样子的。

◀将《铁拳6》的卡片插入，会提示要不要进行资料转换。选择“转换”，那就意味着此卡片再也不能在老版本的《铁拳6》街机上使用了。

本栏目文章仅代表作者个人观点

幻想自白书

反抗苦果

我坐在法庭的被告席上，彷徨地等待着法官的宣判。说实话，我对判罚结果极不乐观——谁叫我不自量力，敢在微软头上动土……

“现在诵读审判结果。被告在2018年11月11日至22日期间，多次未经申请和批准，召集、组织相关人员，在公共场所聚众非法集会，从事抗议宣传等活动，严重干扰了社会正常公共秩序。活动中利用多种媒介工具，捏造并散布虚假事实，损害微软的商品声誉，造成其重大经济损失。经本院依法审理，被告犯罪事实清晰，公诉机关证据确凿，被告已构成扰乱市场秩序罪和扰乱公共秩序罪，数罪并罚，判处有期徒刑三年，即日起执行……”

铁窗生活

几天来，我靠在冰冷的墙上，任由各种杂乱的记忆在脑海中回闪——年少时和伙伴在红白机上玩《坦克大战》，大学时和室友通宵战《实况》，上班后用自己的薪水体验全机种制霸的快感……如果时光能倒转回11月11日，我想我依然会挑这个头儿发起集会，因为我不能容忍陪伴我多年的、单纯的电子游戏慢慢变质，甚至反过来成为束缚我、操纵我的工具。更无法过着没有游戏的生活。“302号，有访客！”看守的叫喊把我带回了现实。

雪松林看守所的接见室里，看着老婆焦急、气愤的神情我低头不语。

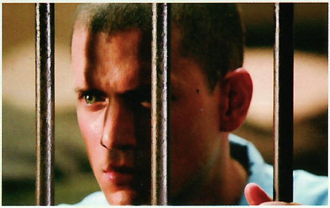
“都三十好几的人了，你没事儿瞎折腾啥？平日里除了玩游戏和工作你什么都不顾。这就算了，还非得搞什么聚会，号召做自由玩家。你以为自己是马丁路德金吗？还是你有媲美拉登的藏匿本领？一介市井小民，这不是没事儿找事儿吗！”

“没什么大不了的，总比大多数人沙发上一坐、头盔一戴，喂啥吃啥、任人鱼肉的强。至少我还有自主意识。”我不服气地低声道。

“你就是游戏成瘾中毒太深，难不成你还想为它殉道啊？”老婆气急言道。

“放心吧，我没事。下次记得给我带些纸笔，我这回也可以像革命先辈那样来个狱中笔耕，以警醒天下玩家。”我强颜欢笑，调侃地说道。然而望着她孤单的、渐行渐远的身影，我却心如刀绞……

我叫于萧雨，今年36岁，11岁开始与游戏结缘，大学毕业后一直在龙湾区一个事业单位工作，拿着多年难见起色的工资，过着安稳却平淡无味的生活。老婆是大学同学，经过了多年分分合合后，最终还是走进了婚姻的殿堂。“你这人糟糕透了，没事儿就知道泡在家里玩游戏、看电影、上个破论坛，跟你在一起真无聊、真失败。”如她所述，我的大部分休闲时光都是耗在这些上面的，这是诱发我俩之间经常爆发内战和感情危机的导火线。好在我们早过了“七年之痒”那道坎儿，长年累月的战火洗礼也使我练就了斯内克般的沉稳老练。当然，停战后常常会伴随数日的休养生息，也是我最自由、最滋润的打机时间。偶尔，她会小鸟依人一般，靠在我的身边，看我在三国乱世中厮杀、在绿荫赛场上驰骋、在丧尸世界里求生，有时她也会捧着游戏杂志给我读攻略，助我一臂之力。想着想着，我不禁泪流满面。



似水流年

2019年1月15日，晴。我不知道这十几天我是怎么熬过来了，现在我才真明白“自由”二字的分量。似乎是我的执着与付出终于起到了收效，刚刚老婆在接见室对我讲：“和你一起集会的有几个人被判了社区服务，他们前天找过我，叫你别担心，他们会通过电子媒体等途径发布一个联名倡议，给你声援。我这边也在准备材料提起申诉，你要照顾好自己。”

2019年1月18日，阴。整个上午天气都是灰蒙蒙、阴沉沉的，老婆还在为我的事情奔波，有时会我质问自己这样是不是很自私，只求一时痛快，却没有考虑家庭和亲人的感受。

14年前，我刚从大学毕业，进了一家事业单位，体验着经济独立带来的莫大好处。2005年11月22日，X360首发，时隔1年，Wii、PS3相继上市，三大家用机外加PSP、NDS主流掌机各显神通，游戏市场百家争鸣。两年间各大主机被我一网打尽，看着各大游戏厂商面红耳赤、用尽各种手段抢占市场；论坛里各方“粉丝团”唇枪舌剑，誓死捍卫其力挺的主机，我则用一份淡定超然的心态飘然而过。

用X360享受大量物美价廉的跨平台游戏，用PS3独享索尼第一方大作，再用Wii健身锻炼并和朋友们玩玩聚会类游戏，我想这大概就是全机种称霸最大的价值体现。管你什么主机派别，我没有立场，因为我只关心好玩的游戏，能叫我全情投入、带给我享受和愉悦就行。至今，我还清晰记得《使命召唤》里枪林弹雨的士兵突击；《如龙》那刀尖儿上度日的黑道生涯；还有《马里奥银河》里遨游太空的趣味之旅……

对主机厂商来讲，那是一段三足鼎立、抢占市场的商战年月；对我们玩家而言，则是随心所欲、享尽游戏饕餮盛宴的黄金年代！如今，这一切都随着微软的独尊天下戛然而止。

风云突变

2019年1月20日，小雨。看完老婆送来的信后我难掩心中的兴奋，那些素昧平生的玩友仗义相助，用各种方式替我讨公道。申诉也终于有了结果，中级法院决定将案件发回重审，日期是1月22日。

11年前，一场百年难遇的金融危机席卷全球，当时正值微软与索尼抢占主流游戏市场的攻坚时期。而任天堂独辟蹊径，走主机发展异质路线，故规避了此次市场争斗。这场金融海啸也在一定程度上左右了战局。2008年第4季度，EA开始大量削减游戏开发方案，同时进行大规模裁员。紧随其后，索尼集团也开始大范围减员。伴随着固守数载的欧洲市场最终沦陷，PS3面对X360的攻势似乎已无力回天。

2010年春，微软双65纳米主机已经布满全球各大游戏市场的售货架，同时将售价下调了80美元。而索尼在高昂的装机成本和经济危机的双重作用下难以应对。同年E3，媒体在网站上公开爆料微软进一步拉拢第三方游戏开发商，为其暑期和年末圣诞攻势做准备。报道提出：微软以充足的资金向任何有意合作的第三方允诺，只要开发X360独占游戏，微软必将全力提供技术支持和资金奖励。这对于处在金融海啸侵蚀下的许多第三方软件开发商而言，无疑是一根救命稻草。2010年岁末年终，微软兵不血刃，横扫主流游戏软件市场，在年度全球游

戏销量榜上，X360 游戏囊括前 8 名。值得一提的是任天堂的主机和游戏销量均急剧下滑，专业人士分析出主要原因：随着时间推移，任天堂引以为傲的“浅用户层”必将大量流失，被分流回原来的领域。而这一现象更是成为商业经典案例，在于后来的评论、教学和出版物中被广泛引用。

2011 年 5 月，E3 游戏大展再一次见证了游戏产业的历史轮回，在全球经济形势好转的背景下，游戏娱乐市场也日渐复苏。展前发布会上，时任微软娱乐部门一把手的韩国大叔满面春风地宣布：“X360 全球市场占有率已达到 70%，主机销量直破 6500 万大关！”

当记者问及赢得主机大战后的感想时，韩国大叔兴奋地说：“首先感谢所有玩家对我们的青睐。相比而言，我们更重视玩家的感受和需求。众所周知，微软并不像竞争对手那样麾下部门繁多、业务广泛。提起微软，大家可以马上想到我们引以为傲电脑操作系统和视频娱乐系统。现阶段专一的发展策略可以解放拳脚，使我们集中最大的人力和物力资源与对手抗衡。我们是抱着必胜的决心和单一的信念来打这场仗的，可以说我们的胜利是玩家最大的福音……我们下阶段的目标是整合全球游戏产业的运营架构，以便为玩家提供更优质、更实惠的娱乐项目。任天堂的许多经营理念极具创新和前瞻性，我们会多多借鉴与学习。从某种角度来讲，我更希望我们以后会成为‘一家人’而不是竞争对手，谁知道呢？”

就在韩国大叔关于和任天堂做“一家人”的采访发言引发记者、游戏玩家乃至经济分析人士无限遐想的同时，第二天索尼展前发布会的内容同样在行业内引发了一枚氢弹。我记忆犹新，那天现场直播的电视画面上，平井君“平静”地走上发言台：“首先感谢多年来玩家对我们的厚爱。过去几年 PS3 发展道路历经坎坷，但我们仍一如既往、誓为玩家带来最好的电子娱乐享受。也正基于此，我们决定整合现有的人力资源，将更多力量投入到第一方游戏软件和便携式主机的开发与服务上。同时鉴于 PS3 平台的 PSN 网络功能全面而强大，我们决定于 6 月 1 日起停止相对重复的 HOME 业务。”说到这里，现场一片哗然。

当初被索尼作为统领游戏业天下秘密武器的 HOME 一夕而废，饶是平井君找了个体面的理由，大家也都心照不宣。索尼放弃 HOME、退守掌机市场，实质上就是在家用机市场上举起白旗。那一刻，索尼俯首称臣，微软君临天下，那一晚，多少“索饭”无心睡眠……

然而，微软一统游戏业天下的宏图伟业并未就此停息。同年 7 月，微软“收购门”事件开始在各大媒体频繁出现。报道称：微软集合大量资本，通过在证券市场公开购买、说服原有大股东出售转让等方式增加其手中持有的任天堂股票。2011 年 10 月，微软以绝对优势的持股率，一跃成为任天堂新的掌舵人。随后任天堂被重组为微软日本子公司，其名下游戏和主机品牌继续保留，原有游戏业务继续开展。长久以来微软难以企及的日本本土游戏市场，最终以此种极具讽刺意味的形式被攻占。任天堂亦成为微软拓展低龄



游戏市场的主力军。而当初那一段“与任天堂做一家人”的采访犹在耳边。微软用了 10 年时间一统天下，成就了新的霸业，又一个王者的历史轮回也就此拉开了序幕……

想到这里，我不禁全身一颤。难道自己真的疯了不成，竟然跟微软过不去。但此刻已是多想无益，1 月 22 日，我惟有昂首在法庭一战，捍卫自己所追求的游戏自由。

柳暗花明

2019 年 1 月 22 日，晴。偌大的审判庭上鸦雀无声，“现在进入法官询问及当事人陈述阶段。被告于萧雨，按照公诉机关陈词，你对未经批准组织集会一事是否承认？”

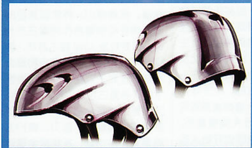
“情况的确属实。”面对法官的询问我坚定地答道。

“你在网站上发布集会信息，组织人员于公共场合诋毁微软产品声誉有何动机？”法官进而问道。

“我只是想提醒游戏玩家，避免自身利益受到侵害。”

“请你详细说明。”

“提请法官准许本人举物证一并说明。”说着我从老婆那里接过了事先叫她准备好的微软 Xbox 1080 主机，“这是微软的 X1080 视频游戏主机，也是我们发起集会、宣传活动所攻击的对象。它的安装和使用非常简便，只需把这个头盔状的控制器照在脑袋上，同时接入家中的无线网络信号并开启电源，就可以和世界各地的使用者一起在线登入其主服务器，享受单人游戏、在线多人对战、聊天聚会等服务。前提是使用者必须和微软签订一项长达数十页的服务协议，同时提供使用者的个人身份证明、银行账户、兴趣喜好等信息。微软确认无误后会发给每位申请使用者惟一的登录身份串号，作为我们享受电子游戏娱乐的惟一途径。但是，微软在我们并不知情的情况下，将每个使用者的信息储存到其网络服务器信息库中，与其销售的电脑操作系统及 IE 浏览器实现信息共享，藉此监视每个使用者的网络活动状况。可以说我们在网络上的一切个人行为都处于微软的监视下，赤裸裸地尽显无遗。作为普通使用者，我们要么听话照规定条款办事；要么接受以各种理由被禁止享受电子娱乐的惩罚。试问法官大人，我们的人身自由和个人隐私何在？”我铿锵有力、义正词严。



“……请被告陈述组织非法集会的简要过程。”法官似有所动，看着卷宗说道。

“我于 2018 年 11 月 11 日至 22 日期间共组织了三次玩家集会，主要原因之前已做过说明。在 11 月初，我在某游戏论坛上闲逛，无意间点入了一个名为‘昨日重现’的下载链接——里面全都是十年前最热门的索尼 PS3 平台的游戏下载。想着我终于可以脱离背后长眼似的网络监控，打开尘封已久的 PS3 享受一下单机游戏，就毫不犹豫地点击确认下载。谁料下载进程还未过半，浏览器的界面上突然弹出了非法操作的对话框。我的操作系统也随之当机，并提示将于 60 秒后进入电脑磁盘信息强制清除和重新安装阶段。过后我收到微软机器人客服的电话通知：声明我触犯了微软制订的非法下载、违规操作浏览器等多项条款，个人游戏串号将被锁至 9999 年，这意味着我从此将告别电子游戏娱乐。于是我开始通过各种形式发布信息，聚集了三百多名和我有同样遭遇的玩家，打算通过集会等方式扩大舆论影响，向微软施压、讨回公道，归还我们的游戏权力……”

审判持续了将近四个小时，最后微软的代表迫于压力，主动向法庭提出和解，我最终在同意登报向微软公开道歉的前提下被改判 1 年监外执行。而我个人单挑微软、捍卫游戏自由的故事也频频见于报端……

梦醒时分

“还睡！都中午了，一到周末你就玩游戏玩通宵，这么好的天气你就不能陪我出去逛逛啊！”

揪住老婆拧着我耳朵的手，我呵呵一笑：“老婆，我刚刚成为不畏强权的自由英雄你就把我叫醒了，再让我睡半小时，我想我就能永载游戏史册了。”文 于萧雨

剧情派 SCENARIO PIE

与枯燥的练级告别 向剧情的世界问好



这期“剧情派”为大家带来的是次世代《波斯王子》结局欣赏，虽然游戏已经发售了一段时间，但是配合近日推出的《波斯王子》下载扩充包“尾声(Epilogue)”，这款美丽的游戏将会给大家带来再一次的感动。

投稿邮箱 game3@ucg.com.cn

温情瞬间 共同承担的责任

出处：《永恒传说》 机种：PS、PSP

外表开朗做事卤莽的少女法拉，在她开朗的面具下隐藏着自己对过去的懊悔。曾是贪玩的孩子，法拉和好友利德偷偷跑到被大人们严令禁止进入的火山山顶玩，无意中在祠堂里解除了封印的邪恶力量。面对由于自己的疏忽而被火山熔岩吞没的家乡，不谙世事的少女从此带上了自责、悔恨的枷锁。时间飞逝，少女长大成人，但内心的枷锁却丝毫没有减轻。“当时，如果我没有碰那个祠堂，村庄就不会遭受灾难，纵使做了再多的补偿，我也无法从中得到解脱。”法拉的自责让她离开大家，重回火山之上。



当儿时的同伴利德找到孤身一人的法拉，他的话深深地打动了法拉封闭已久的内心：“一个人承担太痛苦了，有我在，毕竟，我们是同罪的人。”人虽是作为个体存在，一直自责地将心封闭不向他人倾诉，事情也不会真正得以解决。好在我们有伙伴，有亲人，他们能在自己痛苦的时候一起悲伤，能在自己开心的时候一起欢笑……法拉的脸上重拾真挚的微笑，眼中含着一丝泪水。等待他们共同战胜的，是他们的负罪的心。

[文/ロラン命の月]

穿越瞬间 平行时空的名侦探

出处：《名侦探柯南与金田一少年的事件簿》 机种：NDS

夕夜岛——这个南方的乐园隐藏了一段不为人知的历史。25年前，这个以煤矿为产业的小岛在矿坑里发现了金块，随之而来的是当权者接二连三的离奇死亡，岛民的突然失踪……这一切的一切，引发了如今的一系列恐怖复仇行动。柯南与金田一——这两个原本存在于平行空间的年轻侦探，穿越时空不期而遇，联袂揭开了25年前的真相。当年，日暮岛与夕夜岛并称为“双子岛”，日暮岛的当权者为了夺取金块，策划了夕夜岛的毁灭……事件结束后，金田一紧紧握住了柯南的手表示感谢。这一幕，让我们铭记——真相只有一个！



[文/黑翼天使X]

精彩瞬间

名场面 生，还是死亡

《波斯王子》



历尽千辛万苦，王子和公主艾丽卡让所有枯萎的王国重拾生机，他们回到中心的宫殿，准备染绿最后一块荒芜。

踏入大厅，无形的力量将他们身后的大门紧紧封住，被恶灵阿里曼完全侵蚀的悲伤国王从地下升起。

“父亲……”公主看着堕落的国王说，“我原谅你。”

“那就让我们继续生存下去，给我们自由。没有理由恐惧……”父亲恶魔化的声音在宫殿中回荡，一个飘渺的女声随着国王的声音唏嘘：“战斗！”

“你夺走我的生命，你扭曲了我生命的意义！”公主望着自己的父亲。

“千年的宿命，总要有一个尽头！”父亲仰天长啸，像是在对面前的两个年轻人说的，也像是在给他身后——亦或是他体内的魂灵所说，之后他望着自己的女儿，“艾丽卡！让我们一起生活下去，远离这个地方……给我们自由吧！”

公主原地跳起，重重地踢向国王的前胸……

正义终将战胜邪恶，几乎失去力量的国王转身跳入黑暗的深渊，阿里曼再次苏醒，这一次的力量更加强大。黑白分明的世界中，暗的力量在周围如潮水般涌动，怪物巨大的身躯撞击着渐渐坍塌的墙壁。王子和公主沿着颤抖的弧形墙壁飞奔，在怪物张开他暗蓝色的大嘴时，公主纵身跃起，她的生命绽放出光的力量，暗影统统褪去。大厅重新回归寂静，生命之树立于中央。

“艾丽卡，我们做到了！”王子看着虚弱的公主，他想，等待他的应该是温暖的拥抱。

“选择生命……还是死亡？”阿里曼男女混合的低沉而又飘渺的声音在耳边回响。

“对不起……”生命之树的光辉照着艾丽卡俊俏的脸庞，有光的一面分外美丽，而她的眼中流露着坚定和一丝留恋。公主举起右手，她全部的生命之源从手心中迸发而出，涌入生命之树，绿草和鲜花从宫殿中心升起，蔓延开来，公主重重地摔倒在地上。

王子抱起心爱的公主，她的身体已经全无生命的迹象，他终于明白，一直以来，他们一次次让大地重拾生机的同时，献出的是艾丽卡的生命，当王国完全恢复，公主便会永远睡去……

王子踩着晃动的矮草走出宫殿，将公主的身体放在石台之上。这时，王子看到过去的公主，真相清晰可见，王妃和公主都因自然之力而死，国王无法抑制自己的哀痛，和恶魔阿里曼做了一个不光彩的交易——献出自己的自由，打破封印用的生命之树释放阿里曼；阿里曼复活公主。被释放的恶魔实现了诺言，黑色的恶灵迅速吞噬了整个王国，曾经绿色的大地昏暗如地狱。

王子看着两人经过万般艰辛才重新植起的四颗绿色小树，双手用力拍了一下古老的石板边缘，做出自己的决定——挥舞腰间的长刀，伴着清脆的木材碎裂声传进耳朵的还有黑暗再次涌动的呼啸。

“选择生命，亦或死亡。我可以是你的开始，亦或你的终结。”飘忽不定的声音仿佛发自内心。

最后，生命之树被砍碎，第一千零一颗光的种子聚集在王子的手心。他顺着走廊快步跑出来，将生命的源泉送入公主的身体。

公主睁开眼睛，她明白发生的一切：生命之树再次破碎，王国又一次陷入黑暗。“为什么？”她看着王子，无法感谢或是责怪这个从陌生到熟悉的男人。之前的努力全部化为虚无，惟一留下的是两个人曾一起走在生命边缘的记忆。虚弱让她再次陷入昏迷。王子再次抱起自己的公主，快步离开摇摇欲坠的宫殿。坍塌随着巨响而来，巨石坠落，滚滚灰尘瞬间涌起，王国再次陷入黑暗之中。

沙漠中的一粒种子意味着什么？

暴风雨中的一粒种子又意味着什么？

[文/尼亚]



栏目主持 ▶ 玛娜&九兵卫&纱迦

读编往来

读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 开心快乐

读编交流 读编往来



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

■《生化危机5》来临后，几名小编立刻熬夜奋战出了丰富的攻略内容奉献给大家，不过也正因为如此，本期的页数已经溢出，不得不减少一页"读编往来"的内容，不过对于广大的"生化饭"来说，相信这应该不是什么大问题吧，毕竟已经有一道丰盛的大餐在等着我们了。

■本期的"读编往来"除了版式的改变之外，还在栏目的分块上也进行了调整，将"互动信箱"的内容融入了"读编往来"之中，而"读编"的问答也相应划分成了"杂志相关"与"读编交流"两个部分，就让我们一边尽情八卦，一边为杂志提出宝贵的意见吧！

■本期关键词：《生化危机5》！如果见到了众小编们对待这款等待已久的作品的激情，相信大家一定会被吓到，小编们对《生化危机5》的热情甚至已经让老编做出了"不要让我看到你们没有干完工作就去玩《生化》"这样的威胁。在老编的关注下，很多还有其他游戏攻略任务的小编惟有含泪离开《生化》，期待着等到截稿后再拿起手柄继续屠杀丧P——被家长和老师监视着的读者们，其实我们和你的立场是一样的呀！



★ Email E-Sports：玩不在精，耐玩则行；UCG不在贵，有小编则行。虽是新手，轰龙已过，小P在手，江山我有！

本期流行游戏 What's In

最仁义的黑帮游戏

《如龙3》 PS3 4人

开孤儿院，抓通缉犯，帮助失足青年，寻找迷路小猫，这才是新一代的黑帮呀！

——拜服于桐生一马义举的火云感叹道。

换一个角度体验

《横行霸道IV 失落与诅咒》 X360 4人

熟悉的城市，全新的体验，这让我又想起当年在自由城的日日夜夜。

——多边形

3月最热！

《生化危机5》 PS3/X360 8人

这是一个通关之后值得在雨里走走的游戏。

——Gouki

杂志相关

Email BGF LI：上期"游戏光环"里送了点音乐感觉想法不错，最近突然产生了一个想法。小编里有不少动漫迷，应该听过些广播剧，在一般的广播剧的最后不是都有一个主题对话的东西吗。我就是想说，小编们可以考虑在碟子里放个一样的主题对话，每期自然要是不同的主题，也不一定要就某个游戏，或者说一定要讲些和什么什么有关的大问题。说点比如：最近的天气很反常啊，NDSI的看法啊，谈谈PSP的破解和D版啊，说说最近半年玩游戏的糗事啊，最近半年有趣的事什么的都可以。其实这些话题小编们在平时的书上也都有提到，可要是能大家坐在一起，不要有什么事前准备，大家在一起临时决定一个主题说说，然后录下来放到碟子里。这也算是给我们多一些对你们的了解。

小编们既不是学播音的，也没有一把好嗓子，这些自爆其短的事情还是算了吧……不过在"读编往来"中已经开设了"小编对谈"的栏目，大家有什么想要看到的内容可以来信向我们要求喔。

哈尔滨 王新：对221期印象最深的是特企《拿什么拯救你》，曾经的日式RPG让我迈进了电视游戏玩家的门槛，FC上的《吞食天地2 诸葛孔明传》使我知道什么是RPG，MD的《光明与黑暗》系列让我知道了RPG还有很多类型，PS的《女神侧身像》使我首次为一款游戏而感动，之后先后接触了N多日式RPG，也有很多怀念的时光。可是自从上了大学，发现所玩的游戏没有一款是角色扮演，玩一会就腻，关机，之后换碟，一直以为是年龄大而对此类型感到无味、提不起兴趣，可是自从看了贵刊特企，我腰不疼了、腿不……呵呵。看来原因来自外部，起码对现在的"RPG厌倦症"找个借口(笑)。不管怎样，总之希望日商们还能做出优秀的RPG。

我们当初制作这篇特企也是以"爱之深、责之切"为出发点，并非是为各位玩家的"RPG厌倦症"找个借口(笑)。当然时代在变，玩家的口味也在变，小编们也和很多读者一样对RPG拥有很深的感情，同样也希望日式厂商能够尽快发现这些缺点，让RPG早日走出目前的困境，带给我们更多的惊喜与享受。

Email 花生球：我想提个不成熟的建议，希望你们考虑下。现在次时代已经进入比较成熟的阶段了，PSN和XBLA上的东西也越来越多了，UCG是不是也开个专栏专门对应这个方面的呢，比如某些游戏增加了新的关卡及剧情，一些新增要素如何取得或有什么作用，新增的迷宫具体攻略，甚至是PSN及XBLA专用游戏的攻略。

本期新开的"游戏3.0"栏目应该能能满足你的需要。顺带提一句，本来这期内容是3页的，因为《生化5》降临，结果……

本期读者语录 芜湖 胡心怡：那天我上课的时候想，玛娜姐的粉丝叫什么好听，纳米？麻粉？（大麻……么）后来觉得叫麻糬会很可爱的感觉，不过听别人说麻糬的味道会很像北京的驴打滚(=_=|||)（玛娜回复：如果你不说后面半句的话确实很可爱……）

四川 刘昕：220 期的光盘很好，但稍显美中不足的是《白骑士物语》只收录剧情不收录战斗，我个人认为，光盘的最大优点就是可以收入战斗，不管战斗是不是鸡肋，有战斗总比没有战斗来得好。RPG 游戏最重要的就是剧情和战斗，我们这些无机一族希望获得的乐趣并不比有机一族来得差，哪怕一章只有一两场战斗而已。

谢谢你给我们提出的建议，其实在光盘上已经有了专门的“游戏点评”栏目对游戏进行整体的介绍，其中包括战斗、游戏剧情、细节等方面，在这个栏目中我们就可以清楚地看到一款游戏的全貌。至于《白骑士物语》不收录战斗的原因一方面是因为战斗会打乱剧情的节奏，另一方面也是考虑到了时间因素，不过如果是特别精彩的 BOSS 战或是值得一看的战斗系统，小编们也会尝试将它加入光盘中的喔。

Email Fenix：我没 X360，只试玩了《战争机器 2》前 2 章，不过我想亲眼看看多姆遇到妻子的时候会是怎么样的情形……我 YY 了几天几夜了啊。但是……你们居然把那段剧情登上“剧情派”了！我现在面临着两难的选择，要不直接看杂志解脱我心中的结，要不继续 YY 等到 20XX 年 X 年 X 日入手 X360 后再看那段剧情，看到哭天喊地。无论哪个都很痛苦，于是我还是决定！把那页给折起来！

顺便给个建议，“剧情派”可能会受到一些反剧透者攻击……我已经被这期杂志弄得心惊胆跳了……

就如我们曾在“剧情派”中提到的一样，作为一个以游戏剧情为主的栏目，栏目里不可避免地会出现剧透的问题，所以各位读者在阅读之前最好先大致浏览一下有没有什么对自己来说比较敏感的内容，然后再决定是否继续阅读。

这简单，就和我上次写《生化危机 5》的剧透一样，倒过来印！

(－_－)……

沈阳 刘泽非：游戏介绍是我主要关注的栏目，但你们把 RPG 等大作介绍的太多太频繁，冷门游戏很少报或不报，造成很多游戏无从了解。就说最近 PSP 上出的《北斗神拳》，你们就只让它在发售表上露个脸。游戏是很烂，这也是我玩后才知，如果你们介绍过，我可能就不会费神、费钱在这款游戏上了，这就是我买你们杂志的目的。尽可能多的介绍不同的游戏，才是你们应起到的作用。总不至于你们发售表上的游戏，我全上网搜一遍吧，那我还买你们的杂志干什么？一味推广大作，对游戏业、对玩家都没有好处，玩家们需要了解这个游戏，然后才会决定买不买，你们会买你不了解的游戏吗？总之，大作大部分人都关心也都了解，无需过多笔墨，让冷门游戏露点脸吧。

你的话令我想起了本期安徽读者徐渭的来信，他说我们杂志对待游戏的态度，一般可以分为以下五类：第一类是大作，暴光率最高，众人皆知；第二类是佳作，暴光率普通，会制作攻略和介绍；第三类是良作，你能在杂志上看到相关介绍，但数量不多；第四类是普通游戏，基本上只会在排行榜、发售表、黄金眼、游戏进行时上看到；第五类就是偏门游戏，杂志上基本看不到。你所说的《北斗神拳》，大概就属于这第五类。事实上日本每年发售的游戏超过 2000 个，平均下来一天都有 6 个游戏，如果想杂志上逐一点名哪些是好游戏，哪些是劣作，恐怕不太现实。无视，其实也是对游戏素质的一种评价，如果这个游戏素质高、受人关注、又不违反政策，那么就没有理由在杂志上看不到它。不知你觉得这么解释有道理么。



读编交流

上海 王晨：写给玛娜身边惟一一位不明生物的火星人，关于压岁钱的事，很简单，假设以“我”为例，我当父亲了，我给自己的儿子发压岁钱（不考虑外人的情况下），发够 15 年后，我要给我的孙子发压岁钱，发够之后，还要给曾孙子发压岁钱，只要我还活在这个世上，还要给玄孙子，曾玄孙子……子子孙孙，无穷匮也。再反过来讨论，人刚生下后，就要从儿子（女儿）做起，向自己的父母要压岁钱，如果上一辈身体健康，还可以向外公、外婆、爷爷、奶奶要压岁钱，如果再上一辈身体也健康，可以向……最后结论是，虽然只收了 15 年的压岁钱，剩下要发一辈子的压岁钱，但是收到的压岁钱远远大于发出的压岁钱，不过，生于上世纪 80 后的我，还是有些不那么划算！

让我来转达一下火星人的话，它说非常感谢你的帮助，终于让它明白了压岁钱的原理和疑问，但是鉴于压岁钱的实质原来是原封不动地将从长辈处取得的金钱传递给晚辈的收支不平衡系统（考虑到通货膨胀影响），所以它现在似乎还是非常郁闷。



★南京 言俊毅：面临中考，我的心儿如同“疯兔”般上下乱跳，我的脑海中仿佛“怪物猎人”中所有怪物在对我尖叫。

Email italiansummer：A 和 B 是我舍友，B 很胆小。我和 A 玩《零 刺青之声》，B 不敢玩，就在旁边看，总被吓得直叫，我和 A 就决定好好吓唬 B 一下。一天晚上 B 回来很晚，我们看见他进宿舍楼，就把灯全部关掉，A 换上旱冰鞋，披上被子只露出半张脸，拿个光很惨白的应急灯从胸口往上照。B 一开门，我就把 A 推向门口，A 像幽灵一样“飘”了过去，然后就听见 B 一声惨叫，我追出门发现 B 已经跑出 30 米开外了。从此 B 再也不敢看我们玩《零》了……我这样是不是太不厚道了（>。<）

我代表你们的室友小 B 对你们这种行为表示强烈的谴责！装鬼怪吓唬人可以，但你们总得给人家准备一台照相机吧！

广州 张洁雯：如果我说想开个灵异栏目（例如说小编身边的灵异事件）的话，提议会被否决吗？

编辑部内确实经常发生灵异事件，譬如说小编们的手柄和书有时候会离奇失踪，不过这些都是不折不扣的人为事件，我们也很欢迎读者将自己遇到的奇事告诉我们，因为小编们还没有遇到过真正的灵异事件呢。

济南 刘为良：玛娜好幸福，可以做一个如此充实的陪玩，如果我的老爸老妈也这么配合我就好了。

明明是我无私地配合老爸老妈和各大亲戚好不好……

本期读者语录 东莞 谢耀江：221 期的光盘中的礼物很好，不过如果有各小编的真人客串四格漫画就更好。（玛娜回复：那应该叫做四格雷话……）



江门　余荣鑫：毕业后工作也有一年多了，本以为在游戏店工作会很轻松，时间多得很，可以投投稿，写下攻略，说不定哪天能进入 UCG，可现实正好相反，那黑心的 BOSS 自从小生熟悉店里的业务后，时不时就玩“失踪”，店里除了复杂点的修理外全是小生打理——销售、软件程序那些无不是小生搞定，黑心的 BOSS 可谓是榨尽廉价劳动力的剩余价值（小生每月只有几百大洋，但也不后悔，正是一个愿打一个愿挨），回家后煮饭、洗澡、洗衣服都累趴了，更是没心思玩游戏写攻略，回家路程也很远，坐公车要半小时，因此想进 UCG 的梦也泡汤了……

我的建议是：借点本钱、找几个朋友一起开店吧，你会发现，你在干同样的工作，但得到的更多。

长春　小潘：希望这封信能送到你们的手上！（就像艾莉斯对扎克斯的感情）

这，这听起来像是一封诅咒信……（-_-b）

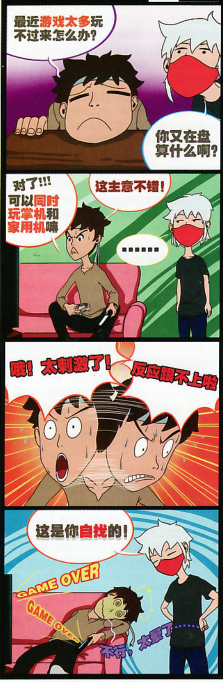
Rid · I：说起收集小编明信片这事可真是狡猾啊！这么多小编要收集到什么时候啊！要全人物还真是件考验人品的事啊！所以说，玛姐姐就寄我一张全编辑的明信片吧！一张就够了……

很遗憾地告诉你，全小编集合的明信片和小编们的个人明信片图案并不一样，每张小编个人明信片都有小编们自己设计的独特图案，所以一张全编辑的明信片并不等于所有编辑的明信片……嗯，希望你不介意。

★广州　王鹭：我要求老妈把零用钱从 30 元提升升到 50 元就是为了应付 UCG 的升价，现在你们又降价了……(*^_^*) 嘻嘻……

一心二用

剧本　九兵卫



小编对谈　用餐趣事

时间	某天的午休时间
地点	餐馆
人物	部分文.美编

九兵卫（打了个哈欠）：哎，终于到午休时间了

炎骑士：你小子昨晚肯定又熬夜打机了吧？

九兵卫：没有啊！我昨晚很早就睡了啊，才两点多钟。

众人：……

木仙：去哪吃、去哪吃？

丁丁：要不就去那家东北菜馆吧！

炎骑士：这提议不错！家乡菜我喜欢！

木仙：今天改善一下，吃个十二块的。

九兵卫：你那哪叫改善。

炎骑士：两份西葫芦鸡蛋饺子，一份菜的一份煮的。看你这出息，人家服务员都能给你背出来。

（小编一行来到菜馆，各就各位围坐在餐桌前。）

服务员：请问要点些什么？

木仙：两份西葫芦鸡蛋馅饺子。

九兵卫：你就不能来点新鲜的么？

木仙：那……呃……一份煮的一份蒸的。

（众人听罢立刻倒地）

众人：你这不还是一样啊！

anubis：不理他了，咱们还是吃饭吧。

（服务员上菜后，众人就立刻狼吞虎咽地吃开了。）

炎骑士：服务员，加四碗米饭！

丁丁：看你们这些饿鬼，这些菜怎么吃这么快？

九兵卫：我们还有菜没上吗？

anubis：还有最后一道，是软炸里脊吧。

（服务员将添好的米饭端到每个人的面前。）

丁丁：这桌子上放这么多空盘空碗真麻烦。服务员，麻烦把这些给撤下去吧。

（N 久之后，捧着白饭望眼欲穿的四个人终于等来了最后一道菜——标准的无油、无汁、无味的“三无”食品，美其名曰“软炸里脊”）

九兵卫：这能吃么？怎么干得跟个沙漠似的！

炎骑士：到底是谁点的，给我站出来！

anubis（慢慢地举起手）：是我……光看菜名觉得还不错……

丁丁：这……太令人发指啦！

九兵卫：郁闷，早知道那些餐盘就不撤掉了，搞得现在连能对付白饭的菜都没有了！



炎骑士：莫不如……

丁丁：莫不如啥？

九兵卫（赶忙插嘴）：莫不如来个崩溃疗法……

炎骑士：你丫是小品看多了吧，欠抽！

丁丁：哎，还是快给我埋头吃吧！浪费粮食是一件可耻的事情！

anubis：服务员，快……快给我们加茶水，噎死啦！

后记　这是小编们生活中发生的真人真事，一帮人围着盘软炸里脊就着茶水艰难地将米饭一口口地下咽，就好像是捧着捧着白饭吃点心一样，那场面真是尴尬到不行。从此以后，每次小编们在一起吃饭就再也没点过那道沙漠菜，吃饭结束前也不会再将餐盘全部撤下去了，各位读者也要吸取经验啦！

本期读者语录　天津　李志鹏：还是喜欢《生化危机 5》，真是太符合我的审美了，那么好看的怪兽，恶心的让人有咬的冲动，再配合美女的妖娆身材，真是绝了！（玛娜回复：看来你一定很喜欢《美女与野兽》。）

校园游戏管理委员会

报告书 No.4

怎么在老师眼皮地下玩游戏？怎么躲过父母收缴杂志？我泪流满面了……因为我从来没有遇到过！各种书籍我都是明目张胆的分类放在书架上，父母从来不说我。而上课玩游戏完全可以用嚣张来说了，课前买瓶可乐（要是遇到可乐推销的时候，还可以免费拿一瓶），然后上课的时候就可以带上耳机，高高兴兴地玩了。只要按时交作业且保证自己的确能懂老师的课程，不但不用担心玩游戏会被骂，考试还可以拿到高分。

——Email 地狱皇后

解析： 看到这封来信时，小九也泪流满面了。对于“明目张胆”地摆放“各种”书籍，我倒是可以想像有些父母不会行使管辖权。但是……你说啥？上课时白喝白玩，还白拿高分？请大家不要奢望这样的美事会发生在所有人身上，小九这里只能用“聪明”来解释这位读者的个例。有付出才有回报，这对于学生来说就是条绝对的定律，没有任何秘技可言。另外，上课时戴着耳机边喝可乐边玩游戏这种太岁头上动土的行为，小九也告诫大家千万不要模仿，否则后果是相当严重滴！（当然，大学除外）

学习与游戏的关系

人的时间和精力总是有限的，学习和游戏都需要相应的投入才能得到收获。或许这两者之间存在着一个平衡点，但这并不意味着有限的时间和精力可以同时满足我们学习和游戏两方面的需要。成绩落下了游戏就玩少一点，学习累了就适当用游戏来放松一下，这并不是什么很复杂的事情，大家只要根据自己的实际情况量力而行就可以了。

近期讨论：
①摆放杂志的习惯；
②高压下的游戏经历；
③主机防盗被盗经验。

★ Email jx263708403：和所有看到中奖名单上有自己的名字的朋友一样，先是心跳加速血压升高，当我看到地址不一样的时候不亚于被 AC-130 炮轰啦，居然是同名同姓的！5555 真是伤心啊！

韩国版《乱马 1/2》

没错，你没有看错！

这熟悉的熊猫和珊璞猫，熟悉的辫子少年和画风……一切都在告诉我们，这正是高桥留美子原作的《乱马 1/2》，只是变成了韩国山寨版而已。虽然不知道封面上究竟写的是什么，不过从“1/3”这个字眼上看，难道可怜的乱马在山寨的逼迫下不仅要变男变女，甚至还要变动物了？不管怎么说，小编们实在是很好奇这本书里的内容究竟都是什么……



每期一雷

最狡猾的读者

@ Rid·I：以前也有一个玩友教过我一个损办法，上课玩掌机的时候桌里放一本违禁的书，如 UCG……然后就玩吧！等到老师发现，来问你要东西的时候就把 UCG 给他，这招叫偷梁换柱！不过也不排除老师只搜了一本不满足，要把你全身“扫描”的情况……

@ 大连 张凯伦：告诉大家我是如何在学校玩游戏的：自习课把别人的作业放在腿上，老师来了就连作业带游戏机一起塞进去，老师发现了就把别人的作业交上去，这样一来老师会坚定不移地认为你是在抄作业，而不是在干另一件坏事……（不过被抄的人会受牵连……）

大家都把偷梁换柱这一招运用得很娴熟啊……

最八卦的读者

@ Email 玛鲁斯：今天我看玛娜的小编寄语时，发现一个惊人的秘密，那就是：漂亮的玛娜妹妹至今仍然单身！我作出这个推断的理由如下：首先，一个有男朋友的妹妹肯定不会一个人在寒风中逛街，而应该在男朋友温暖的怀抱里撒娇；其次，一个有男朋友的妹妹绝对不可能会把手机忘在编辑部，男朋友充满爱心的短信一定会让妹妹幸福的手机不离身。

最迷糊的读者

@ Email Zi 闭の小 P 孩：过年的时候收拾房间，为了腾地方把 7 年来的 UCG 都拿出来整理了一番，结果发现第 169 期不见了！大惊！难道是自己忘记买了？不可能吧？我赶紧拿出碟包，那期的 Gamehalo 还在啊，这就更不能理解了，随后几天一直在思考这个问题，连上厕所吃饭的时间都不放过，还是没有想出个所以然来。直到昨天把高中时没用的参考书拿去买废纸，在整理的时候发现自己的历史课本没有封面和封底，才想起来“169”失踪的真相……那时候课程比较多，6 点上学 10 点回家，周六周日还补课，连看 UCG 的时间都很紧张，所以我就买了个书皮（透明的那种），把历史书的封面封底撕了下来粘在了书皮上，把 UCG 放中间，在自习课的时候看，老师下来视察就从容地把历史课本放在一边，拿起别的课本来看。这招数管用了半年多，直到一次历史老师看自习，正好我在第一桌，老师想起了白天上课没讲完的一部分，就把我的“历史书”给拿起来了，结果……我只想说一声：老师，书你还没还我呢！（T T）



九兵卫的编辑部日志

集体攻略

拿到本期的杂志，想必大家都已经看到《生化危机 5》最速攻略了吧。为了在第一时间给各位读者带来最实用的攻略透解，本次的攻略采用了分工合作的方式来完成。一拿到游戏，众小编就三三两两地分头忙开了。由于需要在短时间保质保量地完成任务，大部分参与攻略的小编都牺牲了自己的休息时间连夜工作，两天半就完成了最速攻略。看到编辑部热火朝天的景象，连作为局外人的小九都有点按捺不住内心的激动。毕竟只要有爱、只要能让读者满意，就算再怎么辛苦，小编们也会干劲十足、马力全开啦！

本期读者语录 淄博 海马浩树：说起来，光盘我也攒了不少没看了，我正步入“除了自己特别想玩的游戏以外都不想玩”的境界（玩不过来 −_.−）
（玛娜回复：已经进入了“连自己特别想玩的游戏都没时间玩”阶段的小编们与你握手。）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

黑角 BLACK-HORNS 买黑角，赢大奖活动正在进行中 请登陆：www.e-game.com.cn

本期大奖



新版 PSP 至尊大礼包 3名

二等奖 5名



新版 PSP 水晶十二合一套装

三等奖 10名



DSL 水晶藏宝盒套装

本期特别放送 10名

黑角各种周边产品（随机抽取）



新版 PSP 牛仔包



极效充能宝盒



新版 PSP 线控组合套装

2B 互动信箱礼品名单

大奖 新版 PSP 光环高保真立体音箱

南平	杨少斌	贵阳	杨婷

一等奖 Wii 专用充电魔盒 新版 PSP 多功能充电方舟

新疆	周　震	上海	简玉峰
武汉	冯　伟	福州	尚乾坤
北京	韩温秋	昆山	姚云峰
北京	胡锦凯	哈尔滨	袁　媛
广州	胡耀智	江门	赵　鑫

二等奖 新版 PSP “心动元素”真皮保护盒

长沙	陈小斌	贵阳	王士吉
广州	陈　志	玉溪	王郁宜
南宁	程　齐	葫芦岛	曾　佳
鞍山	方卉雨	大石桥	张汉洋
十堰	李心育	大连	张凯伦

特别放送 本期特别放送

		抚顺	王志峰
咸阳	傅晓冬	北京	吴晓阳
重庆	胡思翰	北京	夏　磊
上海	蒋　迅	上海	翟晨智
汕头	林少忠	上海	张千帆
长春	潘佳丽	大庆	张　泉
南昌	盛世杰	长春	赵义园
南京	苏　芃	北京	郑　超

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 本期杂志的不少地方都发生了变化，请问您对这些变化有什么看法？

纠错板

上海　俞冠乾：220 期《游戏机实用技术》里有个错误，第 109 页胜负师的寄语：最近从“到地”尾看完的电影只有两部。应该是从头到尾。。

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《电视游戏广告至尊精选》，定价：22 元；《生化危机 幻彩珍藏》，定价：22 元；《境月之夜～～TYPE ～ MOON 杰作解析本》，定价：22 元；《爱图 e 族》第 6、7 辑，定价：19.8 元／辑；《街头霸王 幻彩珍藏》，定价：25 元；《斗剧 终极之战》，定价：38 元；《堀北真希 S 写真集》，定价：28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》1、2，定价：9.8 元／册；《超级机器人大战 · 原创世纪 珍藏事典》，定价：24 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《女神侧身像 2 官方小说》，定价：24 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《火影忍者剧场版秘卷》，特价：22 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16.8 元／辑；《生化危机官方小说》第 8 辑，定价：14.8 元；《宿命传说 2 官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8 元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8 元；《变形金刚 昨日幽灵》定价：16 元；《变形金刚漫画版》6、7，定价：16 元／本；《模魂志》第 30 期，定价：12 元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 22 辑、第 30 辑、第 31 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1 ～ 5 辑，定价：9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 18，定价：12 元；第 20、25、26、28、31 辑，定价：8.8 元。《游小说》第 7、9 ～ 13、19 ～ 23 辑，定价：9.8 元。《Xbox360 专辑》第 3 辑、第 6 辑，定价：28 元。《Wii 专辑》第 1 辑、第 2 辑，定价：28 元。《PS2 专辑》第 6 辑，定价：25 元。《游戏人小说版》第 2 辑，定价：14 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期， 第 43 ～ 45 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 168 期、总第 173 期、总第 179 ～ 181 期、总第 184 期、总第 185 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期、总第 194 期，定价：9.8 元。总第 205 期、总第 209 期、总第 210 期、总第 213 ～ 215 期、总第 217 期，定价：12 元。总第 220 期、总第 221 期、总第 222 期，定价：9.8 元。总第 212 期、总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期，定价：19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 15 辑、第 17 辑、第 22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 37、38、40 ～ 43 辑、第 61 ～ 67 辑、第 73、75 ～ 77、84、88、89、90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96、97、98、99、101、102、104、105、106 辑，定 价：9.8. 元、《掌机王 SP》第 103 期，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10 ～ 16 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元，《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元，《怪物猎人狩猎志 VOL.4》定价：12.00 元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

①《光环战争》如期发售了，但没有中文版，不过在上期所赠送的光盘中所播放的试玩版竟然是中文的，普通话还挺标准，实在不解……去网上看了看，也发现《光环战争》推出中文版的消息络绎不绝，请问到底会不会有中文版推出呢？② X360 随主机赠送的那根网线是否能直接连接两台 X360 呢？是否还需要对主机的 IP 地址等相关参数进行设置吗？③《使命召唤战火世界》的局域网联机时无法分屏吗？如果真是这样，看来我是永远无法凑足 4 个人打“僵尸模式”了……④家里用了 10 年的纯屏彩电终于退休了，在选购电视方面不知道小编们更倾向于液晶还是等离子呢？［杨易］

①上期光盘附赠的试玩版其实是微软官方发布的中文配音版 DEMO，由于配音中的译名和已经发售的官方《光晕》小说一致，所以才会让你产生了本作会有“简体中文版”的错觉，同时也因为这次中文配音的事件在玩家中引起了较大的反响，所以该官方 DEMO 在卖场上线后不久便被紧急撤下，并不排除微软测试内地市场反应的可能性。另外目前微软官方并没有向外界透露进入国内市场的任何消息，而且 X360 系统中也还没有开放“简体中文”系统，所以真要等到正式的简体中文版，恐怕还需要很长一段时间。②随主机附送的网线是可以用于两台 X360 直接互联的，并不需要对主机的 IP 等参数进行设置，惟一要提醒你注意的是，局域网联机时系统会检测两台主机所运行的游戏版本是否相同，如果不同则需要在联网的情况下运行游戏完成自动升级后才能实现局域网联机。③《使命召唤 5 战火世界》的局域网联机模式的确不能分屏显示游戏画面，这点估计要让你失望了。④由于等离子电视根据其成像的原理，并不适合长期使用，而且目前随着液晶生产工艺的进步，高清电视领域基本上已经形成了“液晶一枝独秀”的局面，所以如果你是希望近期购入电视的话，还是选择性价比相对适中的液晶电视比较好。

我本来有一个 X360（刷过机的），可惜由于前段时间“三红”爆发，所以决定洗心革面，加入正版行列，让香港的同事帮忙从香港带一台全新的 X360 回来，免受“三红”问题的困扰。不知道现在香港有哪几家正规的游戏商店可以保证不会买到假货呢？目前 ARCADE 的港版机器都是双 65 的版本吗？另外如果缺货的话，从定下到拿货一般要多久时间呢？在香港购买 LIVE 点数大概需要多少钱？［nan liu］

香港正规的游戏商店主要有“玩具反斗城”和“百老汇”两家，在购买时只要询问店员主机是否是双 65nm 的版本，或具体定货的流程就会得到准确的答复，你完全不需要担心你的同事因为年纪大而无法分辨的情况。而在香港销售的 LIVE 点卡只有 1600 点这种规格，它可以用于港服和美服的冲值，售价为 160 港币（折合人民币 145 元左右）。

①我朋友有台港版的 PS3，买了半年多，前几天才开始第一次用它申请港服的 PSN 账号。之后我们放了一张《灵魂能力IV》准备更新数据包，画面显示文件大小是 16MB，但是快十分钟了才下了 1%（当时是下午时间），按理说他家里刚装的宽带是电信 2M 的，用电脑下载东西通常都能到几百 KB 每秒，怎么用 PS3 下载会这么慢呢？有什么能让 PS3 提高下载速度，但又不太麻烦的方法吗？②每次一进入 PSN 就自动登陆港服，而且我听说港服的下载速度会比较慢，卖场更新也比较慢，如果想换服务器的话，有什么办法吗？［biohazard4］

①由于游戏版本的更新都会自动连接官方的服务器来进行，所以下载的速度主要取决于你使用的网络和官方服务器的连接速度，和你平时从网上下载文件的情况并不相同，建议你使用 PS3 下载较大的文件时，最好避开使用网络的高峰期，这样情况应该会得到明显的改善。②由于香港游戏市场的特殊性，目前港服 PSN 的确存在你所说的“内容更新较慢”的问题，至于下载速度则和前一个问题一样，需要根据你的实际情况来判断。如果想更换服务器你只需要了解“当前登陆的用户只对应一个 PSN 服务器”的准则即可，先创建新的用户并注册不同服务器的 PSN 账号，最后设置好你希望开机就自动登陆的用户，之后便可进入默认的其他 PSN 服务器了。

①为什么我的 PS3 版《PES2009》和《WE2009》都是刚进游戏到一排小星星那里就会死机呢？两张盘我都试过，都在同一个地方，但我玩别的游戏就从来没有死机过，这到底是怎么回事？②之后玩游戏又死机了，然后按照正常的方法重启还是死机，最后我只好在重启的瞬间把游戏盘取了出来，并且根据我的系统设置，重启后会自动进入游戏，于是我看到画面刚显示 PLAYSTATION3 便跳出了一串代码，然后就自动退回了 XMB 界面……请问这样做对光头有损害吗？（第一次发生这样的情况，我比较担心）。③ PS3 死机会有什么负面影响吗？④我准备收购一台 X360 了，可是关于台版和港版还是有些不明白，为什么港版比较贵，台版比较便宜呢？它们有什么不同吗？［北京 李成龙］

①如果只有这两个游戏出现死机的现象，那请先确认你运行游戏时是否自动下载了官方的版本更新文件，如果是，则建议在 XMB 界面进入“游戏”下的“管理游戏数据”并删除与这两个游戏相关的安装数据，最后在非联网的状态下再运行游戏进行尝试。②你所进行的操作是否会对光头造成影响现在还不得而知，不过为了养成良好的使用习惯，还是建议你在“主机设定”中将“光盘自动启动”的选项关闭，并且每次关机前最好都将游戏光盘从主机的光驱中取出，以达到保护光头的目的。③虽然运行游戏时死机可能会对主机的部分硬件造成一定的负面影响，而只有时刻保证系统文件的完好才是确保主机正常运作的先决条件，所以平时在升级主机系统时一定要遵循官方的使用建议，千万不要出现中途强行断电的情况，否则主机的系统文件一旦损坏，要维修起来就会比较麻烦了。④台版和港版主机在使用上并不存在任何差别，价格的差异则主要跟销售商的进货渠道不同有关，另外除了从主机附带的说明书我们可以大致了解主机的区域版本外，使用固定电话拨打微软的客服电话 800-96-4215（周一至周五 9:00～18:00），将主机的 Serial Number 告知客服人员后也可以进行查询。

游戏 GAMES

《横行霸道IV》的最后一个任务我选择了复仇，之后在船上解决掉了 Dimitri，Roman 便给我打电话说他要结婚了，由于本人英语不太好，只隐约听到电话内容中提到了早上 10 点和教堂，不知道教堂的具体位置在哪里呢？小地图上也没有提示啊……［Mr.DARK］

根据 Roman 在电话中的描述，举行婚礼的 Suffolk 教堂位于 Algonquin，当然在这之前需要回到 Bohan Safehouse 换上新的西服和鞋，存档醒来之后开车到 Gantry Park 的停车场，等到早上 8 点左右，Niko 会给 Kate 打电话告诉他的决定，并邀请她一起出席 Roman 的婚礼，最后再开车到 Meadows Park Kate 母亲的住处，靠近她按喇叭就能让其上车，并在教堂触发后续的剧情。

最近在玩 PS2 版的《007 大破量子危机》，但到了要追一个男人到一个建筑的顶楼时，我打了很久他都没死，之后我以为是要把它抓起来，于是就追到他背后，此时屏幕右上角出现一个“△”，但我按了却什么事情也没有发生，更诡异的是那个“△”还时有时无的，请问我到底要怎么对付他才行？［Henry］

这场战斗中需要尽量找机会靠近 BOSS，然后根据画面的提示按下△键对其施行压制，反复几次后便可获得胜利。由于“△”出现的时机比较不好把握，尤其是连续按键时很容易失误，所以再耐心地多试几次吧。

本期读者语录 Email 断翅♂银翼：自从 UCG 取消了大奖送 PSP 的“传统”，偶就开始自立存钱，终于梦想就快实现，现在，大奖是 PSP 音响……所以，我又怀揣着新的梦想来了～
晴天回复：希望中奖固然是好，不过也不要忘记给我们多提意见哦，愿你的梦想能够成真，这样应该就算是一步到位了吧（笑）。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



★这几天大部分的时间都在玩《星海4》，游戏比我想的还要棒。战斗、合成以及技能系统都做出了3A应有的素质，而且这次的PA事件也在搞笑方面下足功夫，真是叫人有点欲罢不能。目前正在充分挖掘游戏的隐藏要素，同时我也对3A今后的计划产生了无限美好的期待。难道下一步登陆次世代的会是《女神侧身像3》？

★趁着玩《星海4》的空隙，我也禁不住诱惑玩了一下《街霸Ⅳ》。小试之后发现自己已经完全"跟不上"这样的节奏了，果然是受《GGXX》的影响太深（-_,-）……不过话说回来，想要熟悉一款格斗游戏，刻苦的练习以及对战的心得总是必不可少，该练的还得继续练，偷懒可不行啦！

★一年中最舒适的季节——春天已经到了，但学习和工作时也会比较容易犯困。希望大家趁着这难得的机会多出去走走，感受一下大自然的气息，这对身体也有好处。

本期个人签名

今年的春天没有《怪物猎人》……ToT



▲大家读到这里的时候，应该可以买到《游戏·人 小说版》第2季了，这本小说包含了一些耳熟能详的老作者的作品，但在制作过程中真正让我惊喜的是一些全新的作者，甚至有两位作者是第一次写小说，文章很有激情，也很纯洁；这些文章经过作者与编辑的交流、反复修改，最终成稿的水准令人满意。其实当年《游戏·人》第一辑的《阿猫阿狗》也是作者第一次写小说，发在《游戏机实用技术 2002年增刊》上的《跨过我的尸体》是第二次写，因为《阿猫阿狗》开始被退了稿，所以后者跟读者见面较早。现在看早期《游戏·人》可能会文章会觉得很青涩了，但至少这些文章用流畅的语言记叙了若干不可再现的年华。小说在陪伴我们成长，可能那些旧小说不能再让你共鸣的时候，就说明你长大了。

▲在这里提醒各位有兴趣的读者，无论你从前有没有发表过作品，现在都可以尝试着写点有篇幅的东西，而不是仅限于在Blog上更新三言两语，请相信自己，并且付诸行动。如果你不去尝试，你永远不知道自己能做到什么。事实上，写文章可以不需要那么多修饰，只要把要讲的故事准确、干净、明白地讲出来，就是成功的小说。投稿的稿件发送到 novel@vip.163.com，在普通读者中挖掘新人就是我们做这本书的目的之一。

本期个人签名

▲我们对生活的不确定性一无所知。



■最近这段时间肯定全部交给《生化危机5》了，然而临近截稿，大事小事蜂拥而至。

■一直想找个词汇或者一句话来形容将自己挚爱游戏通关后的那种状态和心情。那天凌晨GOUKI将《生化5》通关后带着激动的余温在自己Blog上写道："MGS4通关之后自己很感动，就是那种特想一个人在雨里走走的感觉。《BIO5》通关之后……"，这时窗外下起来瓢泼大雨，如台风降临一般。看到这样可怕的情形，我想GOUKI应该把这种情形描写细腻些，改成特想在"小雨"中走走的感觉。

本期个人签名

别人说：生活的累，一小半源于生存的压力，一大半因为攀比。



★经过一个寒假，体重有明显增长，果然是过肥年。接下来一定要恢复健身，不然就惨了。其实之前已经和同事约好要长跑了，结果每逢长跑时间不是他有事就是我有事，导致开工一个月了都没跑过几次。看来不得不对自己采用经济制裁了。

★开年以来，我的睡眠极其正常。每天中午和晚上都是倒头就睡，一觉睡到上班，非常准时。那情景就和电影一样，头一个镜头是主人公合眼，下一个镜头就是天亮睁眼了。把这个情况说给朋友们听，他们都很羡慕。看来我要好好珍惜，争取……多睡觉……

★因为没有提前订游戏，导致现在必须多掏近百元才能拿到《杀戮地带2》的港版，惨就一个字。

★《白骑士物语 古之鼓动》目前已经是一身顶级装备，正在全力向白金奖杯冲刺！

★这期做完后可以好好体验一下《真·三国无双 联合突袭》、《生化危机5》、《星之海洋4 最后的希望》了。什么？《机战Z 特别盘》也出了？这不可能！！！

本期个人签名

最近每天都是睡觉的好天气。



○最近这半个多月，在自己生活各方面都集中发生了一系列事情，有好事有坏事，有意外也有失落，总之会对将来的事情产生一些影响，只希望这种影响是好的而不是坏的。人生嘛，道阻且长……

△因为租约的关系，这期忙完之后又要搬家了。搬家是我最头疼的事情之一，相当于把自己的生活环境又要从头全部整理一遍，很多以前的习惯（比如喝水杯的位置等等）都要"改过自新"，实在是麻烦得紧。

□忍了这么久终于等到了《飓风营救》的BD版。感觉这是一部被低估的动作片，影片的节奏与结构非常紧凑，丝毫没有冷场，尼尔森的表演也让人看到了他新的一面，若不是因为档期安排的关系，相信票房应该还会好很多。

×二月还没有过完的时候，编辑部所在的城市已经有接近30度的气温，并且还有蚊虫的飞舞……想想家里才3-5度，而且前几天还下了鹅毛大雪，实在是没得比……

本期个人签名

要想不被人踩在自己头上，最好的办法就是变成一泡屎。



★由于住在山脚附近，那片青翠的绿草地是遛狗的好去处，而且周围小区貌似有钱人不少，简直是户户养狗，基本涵盖了世界上的绝大多数犬种，那些小巧可爱的狗还好，让人看了心情舒畅。不过最近似乎外形凶恶的大狗越来越多，前些天就看到人牵着两头熊一样大的狗出来遛。本人对狗没啥研究，不知是何品种，但见其昂头挺胸，威武不凡，过往路人及小狗们纷纷退让。让我纳闷的是，住处附近似乎没有别墅啊，那么大的狗往哪装呢？专门给它们留俩房间吗？今早更夸张，一出门看见个女的牵着只大藏獒，当下心里直发毛，远远地绕道而行，据说不久前刚有人被藏獒咬得四肢不全……

★说起附近养狗开车住豪宅的有钱人们，不得不感慨一下：不久前有个楼盘开盘，所有房子价格都在百万以上，结果开盘前天晚上就有人开始排队，第二天人山人海，那场面绝不比PS3首发差。据说有人买房子跟买菜似的，一下子就买十几套，所有房子当日就全部售罄……难道金融危机只是我们的幻觉么？

本期个人签名

人生果然离不开考试啊。

本期读者语录 汕头 黄泽霖：220期杂志中最欢乐的地方便是《真·三国无双 联合突袭》那篇"前线狙击"了，在这里不得不佩服纱迦的想像力，我和同学在看这篇前线的时候，差点笑到"喷饭"，当然，此时我们嘴里没有饭。（纱迦回复：多谢夸奖，不过亦有读者来信指出此种恶搞并不合适，看来果然是众口难调啊。）



[游戏]《街霸Ⅳ》每天十几二十场，网战总算过了400场，离500场的个人目标还有点儿距离；《如龙3》的进度则是……可怜的两个铜杯。《PS3专辑》制作完成之后，希望能有时间赶赶进度。

[生活]因为晚上太晚睡觉会吵到家里人，所以我现在一般早起一个小时打几盘《街霸Ⅳ》，这让我想起了小时候谎称早锻炼、其实是去包机房的经历。一大早的对手大多是来自不同时区(比如北美)的街霸迷，几个国内的朋友总是凑不到我上线，主要也是这个原因。

[电影]宁浩那部用一千万博了一亿的《疯狂的赛车》我最近才看，而且和《疯狂的石头》一样，都是连看了两遍。感觉非常爽，而且觉得应该早点儿看的。怎么说呢？就像"好游戏尽可能早点儿玩"是一个道理。

本期个人签名

我让你知道什么叫"干一行，爱一行"！

▲本期的编辑部弥漫着一股《生化危机5》的味道。实际的游戏过程的确非常饱满。如果一定要和4代比较的话，给人的感觉有点类似于宁浩导演的《疯狂的石头》升级到《疯狂的赛车》。尤其是看完了炎骑士买的限定版里送的《生化危机5》制作花絮之后，更是对制作组往电影化方向的努力敬佩不已。

▲本月给我留下印象最深的有两部电影，一部是安吉丽娜·朱莉主演的《换子疑云》，整个拍摄的风格非常纪实，但是一直吸引着我看下去，事实证明有时候现实真的比剧本更加精彩。另一部电影是媒体评价不高的《谎言之躯》，讲述的是伊拉克战争后的谍战。片中的几个演员的表演都非常精彩，让人印象深刻。



本期个人签名

大作来袭，手却肿了，这叫什么事啊！

★在好友的怂恿下更换到QQ 2009 Beta2的版本后才发觉自己上了当，其实也不是这个版本有什么严重的BUG影响使用，而是新增的"好友印象"成为了大家恶搞对方的一个新方式。据不完全统计，目前已经有大约20多个好友对自己进行了评价，甚至连最新"海鲜男"和"晴天小猪"都榜上有名，当然这都是那位骑着鱼的家伙干的好事 –_–b

☆最近编辑部所在地的天气又开始变得诡异起来，前几天才因为天气炎热把所有的短袖衣物从箱子里清理出来，没想到写下这篇寄语时自己却穿着长袖加背心，甚至还担心晚上回宿舍时会被阴冷的大风吹到感冒……老天爷你就不能让我别在衣柜和箱子间捣鼓衣服了吗？

☆虽然由于截稿日的限制，《苏醒神光》的进度只完成了一半，但晴天在这里还是要向拥有PS2且热衷于S·RPG的玩家再次推荐一下本作。从勇者与护卫兵自成一派的育成系统、以"神"的力量左右战斗结果的独特方式都能看出FLIGHT-PLAN勇于尝试创新的勇气。这是一款玩到100小时内都不会让你感觉有所重复的游戏，在PS2末期应该也会成为大家选择本作的理由吧。



本期个人签名

最近发生了好多第一次



●游戏多得玩不过来，究竟是幸还是不幸呢？《如龙3》还没有玩过瘾的时候《生化5》又杀到编辑部，全人物还没打出来的《街霸Ⅳ》只能暂时放一放了，重新开始的大师联赛才打了不到一个赛季啊！除了感叹时间不够用之外，只能抓紧一切机会加快自己的游戏进度了……

●Konami已经彻底在次时代沉寂了，如果没有一年一作的《WE》恐怕许多玩家都已经忽略掉这个厂商的存在了。我的要求不多，把《WE2010》给我做好就行了……

●阳春三月的天气却是忽冷忽热，刚把厚衣服收起来就来了寒流，结果没穿两天就又热得让人喘不过气来，怀念酷冷爽热的冬夏呀。

本期个人签名

星期三出生的孩子有较多的忧伤

☆毫无疑问，《生化危机5》是本期编辑部最大的话题。为了能够在第一时间将游戏通关，我跟GOUKI两人在编辑部的小黑屋里奋战了整整一宿。要说这次通宵奋战给我带来的最深刻印象，那就是最终决战前突然遭遇死机。由于我是以副机的方式加入GOUKI的游戏，结果这次死机导致我之前所积累的武器弹药和金银珠宝瞬间化为浮云。当GOUKI操纵的克里斯扛着长枪短炮与威斯克周旋的时候，我控制的谢娃却只能拿着仅有十发子弹的手枪和一把匕首在旁边打打杂。待到弹尽粮绝之后，谢娃彻底沦为了"护士小姐"，只能在战斗中干一些补药加血的后勤工作。这绝对是我自接触"《生化》系列"以来最狼狈的一次。



本期个人签名

无德邻居空降垃圾的时候为什么不给我个QTE提示呢？

●回了趟家，因为家里长期都没有人，老爸上次回家临走前把家里的家具床什么的都用塑料薄膜盖住，我回家一开门，立刻就联想到《CSI》或是《DEXTER》……家乡的变化很小，小到有些地方从我上小学起就再也没有变过。女友对我的家乡的评价是"就是牛肉米粉还不错"。好消息是女友说她也会做这种米粉……回家之后常做给我吃，赢了！

●回家和高中同学一起踢球，发现大家普遍都胖了。去到球场的时候他们已经开始踢了，但自己连鞋都没有，于是急急忙忙跑到球场旁边的一个小杂货铺问有没有球鞋，埋头"斗地主"的杂货铺老板连头都没抬，随手就甩给我一双鞋，是用那种牛皮纸包着的，我打开一看——居然是我遍寻不着的FEIYUE……真是得来全不费工夫，哈哈哈哈



●编辑部既然有怕剧透的，当然也会有不怕的，《生化危机5》通关之后自己被一个不怕剧透的人追问"○○最后到底××没"，我刚张嘴要回答，就被另一个怕剧透的赶到过道里，我正要继续说来着，紧靠着过道房间里的人又追出来把我们赶到楼梯间……哼，回头我发手机短信透给你们！

●欧冠进入了最好看的淘汰赛部分，自己比较看好的巴塞罗那最近状态有些起伏，而曼联则还要先过国米那一关，利物浦形势不错，但我始终认为把罗比·基恩放回热刺不是明智之举。大家拿到这期杂志的时候第二回合应该已经有结果了，不知道你心中的冠军是哪支球队呢？

本期个人签名

作为一名编辑，原则之一就是不饭主机只饭游戏，

1. 编辑部有一个传统，每当小编过生日的时候就会收到一张有全体编辑签名的卡片，最近我又收到了这张传说中的生日成就卡片！不过如果要给这个成就起一个名字的话，究竟应该叫做"春风般温暖的同事情"还是叫做"弊！又老了一步"呢……

2. 《星之海洋4》的主线剧情虽然一般，不过游戏中还真是云集了不少超冷的笑话，看得我笑到喷茶，推荐所有玩这款游戏的玩家都不要跳过这些剧情，这才是游戏中的精髓啊！



本期个人签名

哈士奇垂涎中……

本期读者语录 武汉 冯伟：今天在网上看到了盛大公司与Tecmo社合作的DOA网络版，如果这款游戏正式发行的话，我想绝大多数人都是为了一饱眼福才玩这个游戏，这就像许多人(特别是学生)玩"《战神》系列"仅仅是为了游戏中的某些小游戏。(纱迦回复：我倒是不这么觉得，PC上如果想接触成人内容的话非常方便，用不着玩游戏来过瘾哦。)

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年3月10日～2009年6月30日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

为了能够给读者带来更多的发售信息，本期的“发售表”做出了比较大的改动，我们根据实际需要去掉了售价留出了更多位置给更多的游戏。除了近几个月发售的游戏之外，预定在本年度发售受关注的游戏也会出现在我们的发售表中。如果你对发售表还有什么意见或建议欢迎来信给我们提出。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
		2009年3月		
10日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智
12日	银河天使Ⅱ 永劫回归之时	ギャラクシーエンジェルⅡ 永劫回归の时	Broccoli	文字冒险
19日	圣诞之吻	アマガミ	Enterbrain	文字冒险
19日	实况力量棒球2009	实况パワフルプロ野球2009	Konami	体育
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作
24日	嘻哈飙车族 街头竞速	Pimp My Ride: Street Racing	Activision	竞速
26日	维他命Z	ビタミンZ	D3	文字冒险
26日	触发核心 Exelica 加强版	Triggerheart Exelica Enhanced	Alchemist	射击
26日	战国天下统一	战国天下统一	System Soft	策略
26日	吃角子老虎UP11 巨人之星Ⅳ 青春群像编	スロッターUPコア11 巨人の星Ⅳ 青春群像编	Dorart	桌面棋牌
27日	武术 卡泼卫勒舞战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗
		2009年4月		
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成
9日	阿尔卡那之心2	すっごい！アルカナハート2	AQ Interactive	格斗
9日	白虎万事屋事件簿	ヒャッコ よろずや事件薄！	5pb.	文字冒险
29日	实况棒球大联盟2009	实况パワフルメジャーリーグ2009	Konami	体育
30日	伯爵与妖精 被梦和羁绊驱使的感情	伯爵と妖精 梦と绊に想いを驰せて	5pb.	文字冒险
		2009年5月		
24日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐
28日	风色海浪	风色サーフ	Russel	文字冒险
28日	下一站天后	Skip Beat!	5pb.	文字冒险
		2009年6月		
9日	印第安纳·琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作
25日	命运之杖	Wand of Fortune	Idea Factory	文字冒险
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
		2009年3月		
10日	我的模拟聚会	MySims Party	EA	模拟育成
10日	动物星球 宠物急诊室视频	Animal Planet: Emergency Vets	Activision	动作
10日	猎鸡明星赛车	Chicken Hunter Star Karts	MumboJumbo	动作
10日	我的英语教练	My English Coach	Ubisoft	实用工具
11日	时尚工作室 巴黎典藏篇	Fashion Studio: Paris Collection	Ubisoft	模拟经营
11日	梦幻家庭医生	Imagine Family Doctor	Ubisoft	模拟经营
12日	心跳回忆 女生版 1st Love Plus	ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love Plus	Konami	文字冒险
12日	安妮的工作室 塞拉岛的炼金术士	アニーのアトリエ～セラ島の炼金术士－	Gust	角色扮演
12日	立体绘图方块	立体ピクロス	任天堂	益智
12日	羽生善治 将棋锻炼 决断力DS	羽生善治 将棋で锻える[决断力]DS	Ides	桌面棋牌
17日	横行霸道 唐人街战争	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Rockstar	动作
17日	解谜大冒险	Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure	EA	益智
19日	玩转卡片 第一次的DS	カードであそぶ！はじめてのDS	SEGA	益智
19日	樱兰高校公关部DS	樱兰高校ホスト部DS	Idea Factory	文字冒险
19日	黑执事 幽灵&鬼怪	黑执事 Phantom & Ghost	Square Enix	文字冒险
19日	侦探 神宫寺三郎DS 被伏的真实	探偵 神宫寺三郎DS 伏せられた真实	Arc Systems	文字冒险
19日	会话鹦鹉	おしゃべりオウム	Star-Fish	模拟育成
19日	蜡笔小新DS 呼风唤雨粘土大变身	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ ねんどろろ～ん大変身！	NBGI	动作
19日	园丁妈妈	ガーデニングママ	Taito	动作
20日	超级机器人大战K	スーパーロボット大战K	NBGI	策略角色扮演
26日	绯色流星DS	Will O' Wisp DS	Idea Factory	文字冒险
26日	星空导航	星空ナビ	AstroArts	实用软件
26日	股票交易训练员FX	カブトレFX	Konami	实用软件
26日	狗会社DS	いぬ会社DS	CyberFront	模拟育成
26日	红线 命运 DS	赤い线 Destiny DS	Alchemist	文字冒险
26日	太空侵略者 极限版 2	Space Invaders Extreme 2	Taito	射击
26日	合金战斗陀螺	メタルファイト ベイブレード	Hudson	动作
		2009年4月		
14日	C.O.R.E.	C.O.R.E.	Graffiti Entertainment	主视角射击
14日	解谜王国	Puzzle Kingdoms	Zoo Games	益智
18日	口袋妖怪不可思议之迷宫 空之探险队	ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队	Nintendo	角色扮演
21日	铁血联盟	Jagged Alliance	Atari	策略角色扮演
23日	别时别叶 镜中的侦探	Another time Another Leaf 镜の中の探偵	Arc Systems Works	文字冒险
23日	A列车行进DS	A列车で行こうDS	Artdink	模拟经营
23日	风云 大笼城	风云！大笼城	nn.system	策略
23日	目标 钓鱼大师	めざせ！！钓りマスター	Hudson	体育
23日	八墓村	八つ墓村	FromSoftware	文字冒险
30日	大家的动物园	みんなの动物园	Taito	模拟经营
30日	火影忍者 疾风传 忍列传Ⅲ	NARUTO-ナルト-疾风传 忍列传Ⅲ	Takaratomy	动作
		2009年5月		
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作
21日	龙珠改 赛亚人来袭	ドラゴンボール改 サイヤ人来袭	NBGI	角色扮演
21日	我来守护你	俺がオマエを守る	Idea Factory	动作
28日	逆转检察官	逆转检事	Capcom	文字冒险
28日	寒蝉鸣泣之时 第三卷 螺	ひぐらしのなく顷に绊 第三卷·螺	Alchemist	文字冒险
28日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	文字冒险
28日	魔女传说 见习魔女与七位公主	ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姬	日本一	角色扮演
30日	王国之心 358/2天	キングダム ハーツ 358/2 Days	Square Enix	动作角色扮演
		2009年预定		
春	无限航路	无限航路	SEGA	策略
春	回忆之日3	デイズ オブ メモリーズ3	SNK Playmore	文字冒险
年内	沙加2 秘宝传说	サガ2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演
年内	朋友聚集	トモダチコレクション	Nintendo	模拟育成
年内	超级大战争DS2	ファミコンウォーズDS2	Nintendo	策略
年内	俺自己制造	メイドイン俺	Nintendo	动作
年内	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX －Tears Crown－	NBGI	动作角色扮演
年内	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界の巨兽	NBGI	角色扮演
年内	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	LEVLE-5	角色扮演
年内	二之国	二ノ国	LEVLE-5	角色扮演
年内	斯隆与马克贝尔的谜之物语	スローンとマクヘールの谜の物语	LEVLE-5	文字冒险

03.12 抵抗 惩罚

PSP 动作射击 ■SCE ■无对应周边 推荐度 B

本作沿用了“《抵抗》系列”世界观，描写的是第一作数周以后发生的故事，并与《抵抗2》的故事有着紧密的联系。游戏为了适应掌机的特性将改成了成了越肩视点，依旧以射击为主，武器种类将非常丰富。游戏中比较强调运用大量电影化特写，场景特效和细节相当出色，BOSS战非常震撼。除此之外本作还支持与《抵抗2》联动开启PSP版的隐藏模式“传染模式”。在该模式中除了可以使用2代中的登场武器之外，主人公还能够身为“幽灵”，并拥有体力回复以及水中呼吸等特殊能力。



03.19 牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望

PSP 模拟经营 ■MMV ■无对应周边 推荐度 B

本作故事的舞台设定在两年后将要被建设成游乐园的蜜糖村。玩家将化身为被女神委托任务，前往拯救村庄的青年，与村民一起齐心合力为改变村庄的未来而奋斗。与之前的系列作品相比本作更富变化性，游戏会根据玩家的行动顺序而产生多达16种结局，游戏中迷你游戏的数量也突破新高。除此之外，官方还确认了本作发售后，将开放一个支持游戏联动的官方网页。玩家可以在这里上传或下载自定义角色资料，该服务能够让牧场迷们在官方提供的站点上进行交流、分享各自制作的个性化游戏角色。



03.20 超级机器人大战K

NDS 策略角色扮演 ■NBGI ■无对应周边 推荐度 A

突然提前发售对于系列游戏的死忠来说无疑是个好消息。作为NDS平台上的第二款系列作品，以“K”为代号的本作自公布以来就受到了广泛的关注。特别值得一提的是，参战动画作品的大换血可谓本作的一大亮点。在删除了大量UC系高达作品以及传统超级系机器人动画作品的同时，加入了多款2000年之后推出的新动画。此外，全新的伙伴战斗系统也是投向玩家的一枚重磅炸弹。如果你已经对这款游戏充满了期待，那么就请锁定3月20日，新的战火将在这天点燃！



发售日变更游戏

■超级机器人大战K（NDS） 2009年4月2日提前至2009年3月20日

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年3月				
10日	梦幻水族馆	Fantasy Aquarium	Destineer	模拟育成
10日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智
10日	罗马起源	Cradle of Rome	Destineer	益智
10日	逃离博物馆	Escape The Museum	Majesco Games	动作
10日	疯狂世界	Madworld	SEGA	动作
10日	我的模拟聚会	MySims Party	EA	模拟育成
11日	假期运动会	Vacation Sports	Ubisoft	体育
12日	灵武战记Wii	Phantom Brave Wii	日本一	策略角色扮演
17日	穿越迷路2	Marble Saga: Kororinpa	Konami	益智
17日	暴力拳击2 革命	Ready 2 Rumble Revolution	Atari	体育
19日	实况力量棒球NEXT	实况パワフルプロ野球NEXT	Konami	体育
24日	断剑 圣堂武士之谜 导演剪辑版	Broken Sword: Shadows of the Templars Director's Cut	Ubisoft	动作
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作
24日	大小调的庄严进行曲	Major Minor's Majestic March	Majesco Games	音乐
26日	凉宫春日的并列	凉宫ハルヒの并列	SEGA	文字冒险
26日	游戏王5D's 破碎转轮	游戏王 ファイブディーズウィーリーブレイカーズ	Konami	棋牌桌面
27日	武术 卡波卫勒舞战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗
29日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐
31日	后院棒球 2010	Backyard Baseball 2010	Atari	体育
31日	唐金拳击	Don King Boxing	2K Sports	体育
2009年4月				
2日	劲舞革命 欢乐迪士尼	Dance Dance Revolution: Disney Grooves	Konami	音乐
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成
2日	杜阿拉Wii	ドアラでWii	Tera Box	体育
9日	胧村正	胧村正	MMV	动作角色扮演
12日	动物园兽医 濒危物种	Zoo Vet: Endangered Animals	Vivendi Games	模拟经营
14日	解谜王国	Puzzle Kingdoms	Zoo Games	益智
16日	体育十项2	Deca Sporta 2 Wiiでスポーツ10种目	Hudson	体育
20日	激情漫游 特技竞速	Excitebots: Trick Racing	Nintendo	竞速
21日	海盗对忍者 躲避球	Pirates vs. Ninjas Dodgeball	Gamecock Media Group	体育
23日	怪物猎人G	モンスターハンターG	Capcom	动作
28日	虚拟宇宙 扭曲之塔	Roogoo Twisted Towers	SouthPeak Games	益智
30日	鱼眼Wii	Fish Eyes Wii	MMV	体育
2009年5月				
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作
14日	胜利十一人 组织者 2009	Winning Eleven Playmaker 2009	Konami	体育
18日	拳无虚发	Punch-Out!!	Nintendo	体育
19日	轰隆魔块 狂欢派对	Boom Blox Bash Party	EA	益智
19日	EA运动活力	EA Sports Active	EA	体育
19日	VR网球 2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育
28日	黄金之绊	黄金の绊	Jaleco	动作角色扮演
2009年预定				
春	Wii Sports Resort	Wii Sports Resort	Nintendo	体育
夏	怪物猎人3tri	モンスターハンター3(トライ)	Capcom	动作
年内	战国无双3	战国无双3	Koei	动作
年内	罪与罚2	罪と罚2	Nintendo	射击
年内	国王物语	王样物语	MMV	角色扮演
年内	宇宙行者	コズミックウォーカー	Nintendo	动作冒险
年内	强斩	ダイナミック斩	Nintendo	动作
年内	魔法指挥棒	タクトオブマジック	Nintendo	即时战略
年内	长龙攻击英雄	ラインアタックヒーローズ	Nintendo	动作
年内	永恒蔚蓝2 美丽海洋	フォーエバーブルー2 Beautiful Ocean	Nintendo	动作冒险

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年3月				
10日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智
17日	布鲁克林商人	Merchants of Brooklyn	Paleo Entertainment	主视角射击
24日	致命车手	Wheelman	Midway	竞速
24日	摔角狂人传奇	Legends of Wrestlemania	THQ	体育
24日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演
24日	风暴觉醒	Stormrise	SEGA	即时战略
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作
24日	刺客联盟 命运武器	Wanted: Weapons of Fate	Warner Bros.	动作射击
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐
30日	猎鹿人锦标赛	Deer Hunter Tournament	Atari	体育
31日	潮湿	Wet	Sierra Entertainment	动作
2009年4月				
2日	11只眼 交错的视线	イレブンアイズ クロスオーバー	5pb.	文字冒险
7日	汉娜·蒙塔娜 电影版	Hannah Montana: The Movie	Disney	动作
7日	教父Ⅱ	The Godfather Ⅱ	EA	动作
7日	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	主视角射击
8日	放牧幽浮	Flock	Capcom	益智
14日	天鹅绒刺客	Velvet Assassin	Gamecock Media Group	动作
21日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击
23日	死亡微笑	Death Smiles	Cave	文字冒险
29日	战场 太平洋战役	Battlestations: Pacific	Eidos	射击
2009年5月				
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作
12日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速
26日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击
26日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击
26日	闪点行动 巨龙崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击
28日	真·三国无双5 帝国	真·三国无双5 Empires	Koei	动作
28日	决意 生死与共 EXTRA	ケツイ－绊地狱たち－EXTRA	5pb.	射击
29日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击
2009年预定				
秋	光环3 地狱伞兵	Halo 3: ODST	Microsoft	主视角射击
年内	九十九夜Ⅱ	ナインティナイン・ナイツⅡ	Q Entertainment	动作

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年3月				
10日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智
12日	无双大蛇Z	无双オロチZ	Koei	动作
17日	布鲁克林商人	Merchants of Brooklyn	Paleo Entertainment	主视角射击
17日	歌星 皇后乐队	SingStar: Queen	SCE	音乐
23日	命令与征服 红色警戒3	Command & Conquer: Red Alert 3	EA	即时战略
24日	致命车手	Wheelman	Midway	竞速
24日	摔角狂人传奇	Legends of Wrestlemania	THQ	体育
24日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演
24日	风暴觉醒	Stormrise	SEGA	即时战略
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作
24日	刺客联盟 命运武器	Wanted: Weapons of Fate	Warner Bros.	动作射击
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐
30日	燃烧丧尸	Burn Zombie Burn!	Pinnacle	动作射击
31日	潮湿	Wet	Sierra Entertainment	动作
2009年4月				
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成
7日	教父Ⅱ	The Godfather Ⅱ	EA	动作
7日	汉娜·蒙塔娜 电影版	Hannah Montana: The Movie	Disney	动作
8日	放牧幽浮	Flock	Capcom	益智
21日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击
28日	大航海时代在线 南十字星	大航海时代Online Cruz del Sur	Koei	模拟经营
2009年5月				
1日	情圣拉里 票房崩溃	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	Codemasters	动作
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作
7日	星际传奇 突袭黑暗雅典娜	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Atari	主视角射击
12日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速
16日	最终幻想Ⅶ 再临之子 完全版	Final FantasyⅦ Advent Children Complete	Square Enix	–
26日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击
26日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击
26日	闪点行动 巨龙崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击
28日	真·三国无双5 帝国	真·三国无双5 Empires	Koei	动作
29日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击
2009年预定				
夏	最终幻想XⅢ	Final Fantasy XⅢ	Square Enix	角色扮演
年内	未知海域2 横行贼道	Uncharted 2: Among Thieves	SCE	动作冒险
年内	量子理论	Quantum Theory	Tecmo	动作射击

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
2009年3月				
12日	抵抗 惩罚	Resistance 报复の刻	SCE	动作射击
12日	Ever17 时空轮回 白金版	Ever17:The Out of Infinity Premium Edition	CyberFront	文字冒险
12日	第七夜 无限轮回的终结	Never7: The End of Infinity	CyberFront	文字冒险
17日	拼字游戏	Scrabble	EA	益智
19日	如果是羊君就吻你	羊くんならキスしてあげる	CyberFront	文字冒险
19日	龙珠 全面进化	Dragon Ball: Evolution	NBGI	格斗
19日	零·超兄贵	零·超兄贵	GungHo	射击
19日	牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望	牧场物语 シュガー村とみんなの愿い	MMV	模拟经营
19日	撼天神塔 黑暗再临	Brandish: Dark Revenant	Falcom	动作角色扮演
19日	梦想灯笼	梦想灯笼	日本一	文字冒险
19日	遥远的时空中3 十六夜记 爱藏版	遥かなる时空の中で3 with 十六夜记 爱藏版	Koei	文字冒险
19日	妖人 幻妖异闻录 携带版	あやかしびと 幻妖异闻录 Portable	Dimple	文字冒险
26日	机动战士高达 战场之绊 携带版	机动战士ガンダム 战场の绊 ポータブル	NBGI	动作射击
26日	战国天下统一	战国天下统一	System Soft	策略
26日	魔界战记2 携带版	魔界战记ディスガイア2 ポータブル	日本一	策略角色扮演
26日	绯色流星 携带版	Will O' Wisp Portable	Idea Factory	文字冒险
26日	旋风管家 噩梦天国	ハヤテのごとく! ナイトメアパラダイス	Konami	文字冒险
26日	青空下的约定 掌上乐园	この青空に约束を てのひらのらくえん	10Tacle Studios	文字冒险
27日	武术 卡波卫勒舞战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗
31日	美国职棒大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育
2009年4月				
9日	新世纪福音战士 钢铁的女友 特别篇 携带版	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド 特别篇 ポータブル	CyberFront	文字冒险
9日	战国BASARA 战斗英雄	战国BASARA Battle Heroes	Capcom	动作
16日	12RIVEN 跳跃的时空	12RIVEN -the climinal of integral-	CyberFront	文字冒险
16日	Remember11 无限轮回的时光	Remember11 -the age of infinity-	CyberFront	文字冒险
17日	外星战役	Mytran Wars	Deep Silver	策略
23日	七魂 迷宫制造编年史	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	Global A Entertainment	动作角色扮演
23日	绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	Irem	动作冒险
29日	女神异闻录 PERSONA	ペルソナ	Atlus	角色扮演
29日	传颂之物 携带版	うたわれるもの Portable	Aqua Plus	策略角色扮演
30日	龙虎斗 携带版	とらドラ・ポータブル	NBGI	文字冒险
30日	爱情泡泡糖2 第一选择 携带版	Final Approach 2: 1st Priority Portable	Princess Soft	文字冒险
30日	竹刀少女 今后的挑战	Banboo Blade "それから"の挑战	Gadget Soft	动作
2009年5月				
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作
14日	死神 BLEACH 灵魂升温 6	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル6～	SCE	格斗
14日	梦幻骑士	グローランサー	Atlus	角色扮演
28日	秋之回忆6 三角波澜	Memories Off 6 T-Wave	5pb.	文字冒险
28日	勇者30	勇者30	MMV	动作
28日	欢迎来到绵羊村 携带版	ようこそ ひつじ村 ポータボル	Success	模拟经营
28日	天空之梦 携带版	ソラユメ ポータボル	Takuyo	文字冒险
2009年预定				
春	走自己坚信之路	己の信ずる道を征け	FromSoftware	益智
年内	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	动作角色扮演
年内	死神在背后	うしろ	LEVLE-5	角色扮演
年内	纸箱战机	ダンボール战机	LEVLE-5	角色扮演
年内	不死骑士	アンデッドナイツ	Tecmo	动作

天下聚会

南京地区是"天下聚会"活动的重镇，这可能由于南京拥有为数众多的游戏迷、动漫迷的缘故。再加上富有责任心和爱的强力组织团队，所以南京的活动可谓是丰富多彩，令人羡慕。3月15日，天下聚会之南京联盟第四届纯洁同人会即将拉开帷幕。如果你有时间不妨到那里去看一看，因为届时将会有数以千计的游戏玩家和漫友欢聚一堂。

天下聚会之南京联盟第四届纯洁同人会始动！

3月15日，在这个具有特殊意义的日子里，南京联盟第四届纯洁同人会又要与大家见面了，作为天下聚会南京联盟的年度传统聚会活动，前两届同人会，我们先后创造了2000人和2800人的超级聚会规模。而此次活动一如既往的是以原创同人本贩卖，女仆咖啡店，大型游戏竞赛为卖点。更萌，更宅，更欢乐是我们这次的目标！

此次聚会的地点为南京特殊教育学院（原中国药科大学），到时会有包车在火车站接大家去聚会场地，入场时间为三月十五日上午九点半。

游戏区比赛项目暂定为

PSP：高达VS.高达；GGXX；最终幻想 纷争
NDSL：俄罗斯方块，应援团2
PC：月姬格斗
门票：10元

至萌的女仆，丰富的高质量原创漫画，激烈的游戏比赛，丰富的奖品正等待着大家，热血的南京玩家们，还不赶紧行动起来？？？







纯洁同人会发展简史

1994年，南京有了漫画社团。
1999年，南京有了动漫联盟。
2002年，南京心动作动漫社团孕育而生。
2004年，ACG风暴席卷全国，全国动漫事业一片混沌，无人带领
然而神却说，要有爱，一切皆有可能。
2007年，第一届南京纯洁同人会诞生了！初出茅庐的我们，无限懵懂，区区300人的来人无异于校园漫展！
2008年春，携手《游戏机实用技术杂志社》的我们已经逐渐走上成熟，1000人的入场证明了我们的实力！
2008年秋，羽翼丰满的我们创造了2000人的个人漫展奇迹！正是全国玩家的支持，ACG文化的认可，《游戏机实用技术》的鼎力支才有了如此的成果！
潜伏在各次元各宇宙的同人们，时间到了！
2009年的纯洁同人会的大门再次敞开了！将你们的妄想化为实体，让你们的怨念进行聚合。OTAKU已经是时候从封闭的房间里解脱出来，迎向新的世界。无论是动画漫画小说声优和游戏。诸君，请踏这我们的ACG之魂奋力的UP。展现出只有诸位才拥有的创作力和无上的独特世界吧！





英鸿数码电玩

上海旗舰店

超过15年的游戏产品批发经验

强大的产品技术支持团队

英鸿数码，值得信赖

各类主机、游戏，一切应有尽有！

神游中国地区授权经销商



公司经营范围：

1、各类游戏机种、配件及正版游戏(凡在本店购买硬件类产品，均可享受免费保固服务，具体产品保固期限，请向店员询问。)

2、各类主机维修服务支持。(包括PS3更换光头、360三红维修、PSP更换屏幕等服务。)

3、产品批发，欢迎各地商家联系合作。

★以下图片为店铺实拍照片





地址：上海市大华路538号澳洲广场3楼318室（靠近电梯口）

电话：021-66405266 13818922270 QQ：292579973 85891843

淘宝店铺：http://shop34487105.taobao.com/

智力苑数码电玩

WWW.zhiliyuan.com

拥有多家游戏机连锁店 专业游戏机专卖店

十六年老店金牌品质



智力苑数码电玩祝各位玩家2009年玩遍所有精彩游戏，收获无限快乐，全机种制霸！！

智力苑维修中心为玩家解燃眉之急，专业技师现场维修，立等可取！维修热线：021-66830188

免费游戏体验店，使您身临其境，震撼您的每一根神经！

智力苑各大实体店都可刷卡消费！15天主机包换，2年质保！

拥有PS3主机的玩家均可到总店贴换游戏，50-80元。



智力苑彭浦总店

地址：上海市汾西路654号　咨询电话：021-66980183

批发热线：021-56884803　维修中心：021-66830188

工行帐号：9558 8010 0111 5309 012　持卡人：阚延金

乘车路线：46路/916路/95路/114路/912路/118路/850路/812路/110路/彭宝线、彭经线551路/951路(汾西路站下)，地铁一号线(彭浦新村站下)总店门口可泊车

营业时间：9：30-22：00　淘宝：shop33509066.taobao.com

各大连锁店庆“智力苑浦东店”开张！



浦东店

地址：上海市浦东区峨山路368号　电话：021-58813256

乘车路线：746路/451路/946路/785路/798路/989路/970路/819路/610路/219路/871路/607路/地铁四号线　营业时间：9：30-21：30

淘宝店：shop34796307.taobao.com

智力苑虹口店

地址：上海市虹口区广灵一路120号

电话：021-65606009

乘车路线：139路/101路/537路/942路/115路/829路/952路 地铁三号线(赤峰路站下)

营业时间：9：30-21：30

淘宝：shop34152386.taobao.com

智力苑新闸店

地址：上海市新闸路906号

电话：021-62536579

手机：13901714555

乘车路线：104路/136路/36路（石门二路站下） 地铁一号线（新闸路站下）二号线（南京西路站下）

营业时间：9：30-23：00

淘宝：shop35172065.taobao.com

智力苑普陀店

地址：上海市岚皋路113号

电话：021-52900732

乘车路线：112路/69路/706路/743路/40路/737路/224路/909路/923路（和平新村站下）

营业时间：9：30-21：30

淘宝：shop36027980.taobao.com

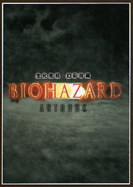
智力苑静安店

地址：上海市北京西路1601号

电话：021-62676170

乘车路线：21路/20路/937路/927路/830路/824路/939路/40路/45路/37路/838路/地铁二号线（静安寺站下）

营业时间：9：30-21：30



生化危机 幻彩珍藏

BIOHAZARD ARTBOOK

16开精装画集+系列精选CD

在《Biohazard 5》风靡全国之际，《Biohazard》首本画集也横空出世。本书收集了系列所有经典图片，正传、外传甚至最新的《Biohazard 5》以及电影版《Biohazard：Degeneration》都包括在其中。随书还将附赠《Biohazard》系列精选音乐，以供玩家欣赏。



3月12日 全国上市



境月之夜 TYPE-MOON杰作解析本

112页16开精装特辑+名作金曲CD

本书网罗了"型月"（TYPE-MOON）三部超人气作品《月姬》、《Fate/stay night》和《空之境界》的丰富信息，以大量的文字深入透彻地剖析了三部作品的世界观、人物事典以及剧情路线，内容丰富，资料齐全，是系列FANS不容错过的百科全书。



3月12日 全国上市

最动漫 Tot. 24

卷首特辑为我们详解京都动画与SOS团；先籍为快带来奈须茸・武内崇新作《CANAAN》第一时间情报；卷中特辑《燃烧吧！银魂江户MIX浪漫谭》带你一同与万事屋走入第4年。DVD收录《空中杀手》，《寒蝉鸣泣之时 礼》以及《xxxHOLIC 春梦记》；豪华版不仅有独占CD聆香，更震撼送出空之境界高档卡夹，如此超值你千万不能错过！





3月13日
全国火热上市

电视游戏广告至尊精选

16开128页+DVD ROM

本书收录了超过200个精美平面游戏广告，超过300条精彩游戏广告影像，意在带您体验游戏与广告艺术结合的非凡魅力。其中平面广告配合游戏发售日以及游戏类型等资料，使得本书在极具观赏性和收藏价值的同时也具有非常高的实用价值。





3月16日 全国上市



PS3专辑 第4辑

神机资讯汇总，重磅企划集合！

豪华攻略阵容 杀戮地带2 如龙3
白骑士物语 小小大星球 街霸IV

数据DVD内容满载
30段高清视频/100张高清壁纸
100个神机主题/100首游戏原声



3月19日 全国上市





BIOHAZARD 5 影像特辑

双DVD+16页别册

★游戏剧情影像完整收录！
优质中文字幕翻译！
★官方制作特辑完整收录！
最新最全故事年表公开！
制作人访谈揭秘！
★全部官方预告片、电视广告、
真人出演短剧全部收录！
★480P高画质DVD

3月20日 全国上市

怪物猎人2nd G官方小说

《疾风之翼》第3部+精选音乐CD

自从迪安和玛蒂丽娅一起组队狩猎之后，他的技术和装备水平都在以惊人的速度提升着。一天，一件极富挑战性的委托来临了。这次的目标是连玛蒂丽娅也从未接触过的树海之飞龙——迅龙。不管是猎人集会所也好，普通猎人也好，都对其几乎一无所知，看来，两人面临的是一场真正的苦战……





3月下旬 全国上市

PSP・e族 3月B Vol.23

卷首策划 **看电影，品游戏**
81届奥斯卡巡礼

攻略e族 **真・三国无双 联合突袭**
偶像大师SP 完美之日/神奇之星/思念之月

专题e评 **叶隐于风中的战士们**
——漫谈游戏界中极具个性的忍者们





已上市各地报刊亭销售中

游戏城寨四周年系列活动 更多活动参见城寨社区

levelup.cn

4 游戏城寨 周年
levelup 4th Anniversary

现在加盟UP TEAM发表评测或攻略
赠送游戏机十周年特制T恤

●与来自全国各地的深度玩家们一起体验攻关乐趣。
●已有多位UT成员被吸纳为《游戏机实用技术》或《掌机王SP》在职编辑。
●3月16日至4月16日期间在社区注册、发表任意观点或回复，LVP奖励加倍。



※数量有限，送完即止

《游戏机实用技术》《掌机王SP》编辑做客活动
近期陆续展开，与编辑直接探讨游戏乐趣，敬请关注网站预告

游戏城寨拥有UP TEAM攻略组、新闻组、文学组、专题站制作组等国内一流团队和小组，他们之中每一个成员都有着卓越的能力和饱满的激情，大家因为对游戏单纯的喜爱而走到一起，希望通过游戏城寨将这份爱好分享给更多的网友。我们也期待着更多团队和小组的加盟，用你们的潜力和我们热情的一起为中国游戏行业的成长尽己之力。

关于我们：http://www.levelup.cn/about